

PERANCANGAN INTERIOR
HOUSE OF JUVENTUS CLUB INDONESIA (JCI)
DI SURAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA



OLEH
RISKY YUANSA
NIM. 11150129

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2017

PERANCANGAN INTERIOR
HOUSE OF JUVENTUS CLUB INDONESIA (JCI)
DI SURAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)
Program Studi Desain Interior
Jurusan Seni Rupa dan Desain



OLEH

RISKY YUANSA

NIM. 11150129

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2017

**PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA**

**PERANCANGAN INTERIOR
HOUSE OF JUVENTUS CLUB INDONESIA (JCI)
DI SURAKARTA**

Oleh
RISKY YUANSA
NIM. 11150129

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal 24 Januari 2017

Tim Penguji

Ketua Penguji : Drs. Muhammad Arif Jati Purnomo, M.Sn.
Penguji Bidang I : Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn.
Penguji Bidang II : Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.
Penguji/Pembimbing : Indarto, S.Sn., M.Sn.
Sekertaris Penguji : Dra. Hj. Siti Badriyah, M.Hum.

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 7 Februari 2017
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197111102003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Risky Yuansa

NIM : 11150129

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul: Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 19 Januari 2017



Risky Yuansa

NIM. 11150129

ABSTRAK

PERANCANGAN DESAIN INTERIOR *HOUSE OF JUVENTUS CLUB INDONESIA (JCI)* DI SURAKARTA (Risky Yuansa, 2017, xxii dan 203 Halaman). Tugas Akhir Karya S-1 Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Komunitas merupakan kumpulan manusia yang mempunyai hobi dan kegiatan sama. Seiring berkembangnya sepak bola menjadi olahraga terpopuler keberadaan komunitas khususnya penggemar bola di Surakarta kini semakin berkembang pesat. Beragam komunitas penggemar bola berlomba-lomba saling menunjukan eksistensinya. Penggemar klub sepak bola *Juventus F.C.* di Surakarta tergabung dalam komunitas *Juventus Club Indonesia (JCI) chapter* Solo, merupakan komunitas paling aktif dan potensial dengan segala aktivitasnya. *JCI chapter* Solo belum memiliki *home base* tersendiri yang mampu mengakomodir segala aktivitasnya. *Perancangan Desain Interior House of Juventus Club Indonesia (JCI) di Surakarta* merupakan sebuah perancangan tempat yang mampu mengakomodir segala kegiatan komunitas *JCI chapter* Solo serta mampu memberikan fasilitas usaha pelayanan komersil guna memunjang eksistensi komunitas. Perancangan ini menawarkan beragam fasilitas dalam satu tempat seperti toko *merchandise*, *café*, area member maupun futsal yang mampu menjadi alternatif tempat bagi para komunitas lain maupun masyarakat umum. *House of JCI* mengusung konsep *Juventus F.C.* yang ditampilkan dengan gaya modern. Konsep Juventus ditampilkan sebagai identitas utama perancangan, mengadopsi dari filosofi permainan sepakbola Juventus maupun kostum kebesarannya. Konsep Juventus diimplementasikan pada perancangan baik bentuk maupun warna sehingga menghasilkan desain yang beridentitas kuat sebagai *House of JCI* dan menjadi kebanggaan tersendiri bagi komunitas *JCI chapter* Solo khususnya. *Perancangan Desain Interior House of Juventus Club Indonesia (JCI) di Surakarta* dirasa penting dilakukan guna memberikan alternatif desain interior untuk para komunitas yang berkembang di Surakarta.

Kata kunci: Komunitas, *JCI chapter* Solo, Juventus

MOTTO

“Man Jadda Wajada.”

Siapa yang bersungguh-sungguh maka ia akan berhasil

- Pribahasa Arab-



PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan kepada,
Kedua Orang tua dan semua orang yang selama ini membimbing saya untuk
menuju kesuksesan.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah, serta ridhoNya, sehingga penulis mampu menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir Karya dengan judul “Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.” guna memperoleh gelar sarjana.

Komunitas khususnya komunitas penggemar bola semakin berkembang pesat di Surakarta. Penggemar klub sepak bola populer asal Italia yaitu *Juventus Football Club* di Surakarta tergabung dalam komunitas *Juventus Club Indonesia (JCI) chapter Solo*, merupakan komunitas paling aktif dan potensial di Surakarta. Komunitas ini belum memiliki tempat atau *home base* tersendiri yang mampu mengakomodir segala kegiatannya sehingga saat ini keberlangsungan organisasi cukup tersendat. Perancangan sebuah rumah yang mampu mengakomodir segala aktivitas serta mampu memberikan usaha pelayanan bagi komunitas *JCI chapter Solo* dirasa perlu keberadannya guna semakin meningkatkan eksistensi komunitas-komunitas penggemar bola di Surakarta. Dari hal penulis dasar pijakan laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta”.

Proses penyusunan laporan tidak akan berjalan lancar sesuai rencana apabila tidak mendapat dukungan serta bantuan dari orang-orang yang telah berada di sekitar penulis, sehingga mampu menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

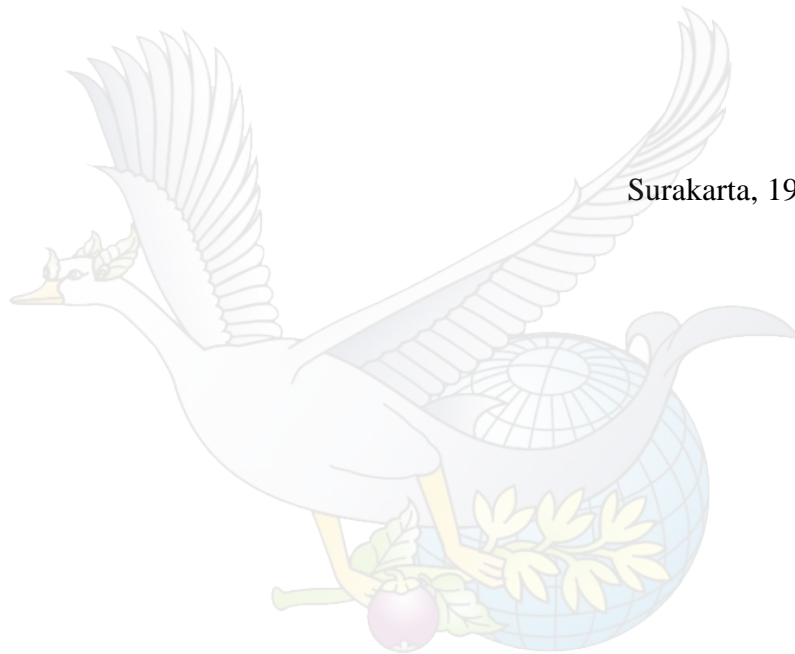
1. Indarto, S.Sn., M.Sn, selaku Pembimbing Tugas Akhir penulis, yang selalu meluangkan waktunya dalam memberikan arahan, bimbingan, ilmu, motivasi, dan kemajuan untuk penulis selama ini.
2. Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Interior yang selalu mendukung dan meluangkan waktunya dalam memberikan arahan, semangat, motivasi, dan kemajuan untuk penulis selama ini.
3. Drs. Moedjisoewasto., M.Sn selaku Penasehat Akademik, terima kasih atas bimbingannya selama ini kepada penulis.
4. Ranang Agung S., S.Pd., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta yang telah memberikan kesempatan dan motivasi kepada penulis.
5. Dewan Penguji Tugas Akhir yang telah menguji penulis selama beberapa tahapan dan memberikan kritik dan saran kepada penulis.
6. Teman-teman alumni SMK 2 Surakarta dan teman-teman NN F.C. Surakarta yang telah memberikan semangat penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
7. Teman-teman program studi Desain Interior ISI Surakarta, yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
8. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah mendukung penulis sehingga laporan ini dapat diselesaikan tepat waktu.

Penulis selalu mendoakan segala kebaikan dan keikhlasan dari segenap pihak tersebut senantiasa mendapatkan berkat dan rahmat yang melimpah dari Tuhan Yang Maha Esa.

Dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini, penulis merasa masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk memperbaiki laporan ini. Penulis berharap bahwa laporan ini dapat bermanfaat dan menjadi sesuatu hal yang baru serta menarik bagi pembaca.

Surakarta, 19 Januari 2017

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAKSI.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR SKEMA.....	xxii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Permasalahan Desain dan Batasan Ruang Lingkup Garap.....	6
1. Rumusan Masalah.....	6
2. Batasan Ruang Lingkup Garap.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	7
1. Tujuan.....	7
2. Manfaat.....	8
D. Sasaran Perancangan Desain.....	9

E. Originalitas Karya.....	9
F. Sistematika Penulisan.....	10

BAB II KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN

A. Tinjauan Umum.....	12
1. Tinjauan tentang <i>Juventus Football Club</i>	12
2. Tinjauan tentang <i>Juventus Club Indonesia (JCI) chapter Solo</i>	20
3. Tinjauan tentang <i>House of Danar Hadi Surakarta</i>	24
4. Tinjauan tentang <i>Café</i>	30
5. Tinjauan tentang <i>Merchandise Store</i>	34
6. Tinjauan tentang Ruang Pamer.....	36
7. Tinjauan tentang Futsal.....	38
8. Tinjauan tentang <i>Office</i>	43
B. Pendekatan Desain.....	45
1. Pendekatan Fungsi.....	45
2. Pendekatan Ergonomi.....	48
3. Pendekatan Perilaku Manusia dan Psikologi.....	55
4. Pendekatan Tema.....	57
C. Ide Perancangan.....	57
1. Gaya.....	59
2. Konsep “ <i>Lo Spirito Juve</i> ”.....	63
3. Konsep Kostum Juventus.....	64

BAB III PROSES DESAIN

A. Tahapan Proses Desain.....	68
B. Analisis Alternatif Desain Terpilih.....	70
1. Pengertian Judul.....	71
2. <i>Site Plan</i>	72
3. Struktur Organisasi.....	73
4. Sistem Operasional	79
5. Pola Aktivitas	79
6. Aktivitas, Kebutuhan Ruang dan Perabot.....	83
7. Hubungan Antar Ruang.....	86
8. <i>Grouping</i> dan <i>Zoning</i> Ruang.....	88
9. Sirkulasi	93
10. Alternatif Layout JCI di Surakarta	95
11. Unsur Pembentuk Ruang.....	97
a. Lantai	98
b. Dinding	111
c. <i>Ceiling</i>	129
12. Unsur Pengisi Ruang (<i>furniture</i>)	144
13. Pengondisian Ruang.....	165
14. Sistem Keamanan.....	165

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

A. Layout.....	169
----------------	-----

B. Lantai	170
C. <i>Ceiling</i>	171
D. Unsur Pembentuk, Pengisi dan Pengkondisian Ruang.....	172
1. Lobi	172
2. <i>JCI Store</i>	177
3. Ruang <i>Meeting</i>	181
4. <i>JCI Membership</i>	185
5. <i>Bianconeri Café</i>	191
6. JCI Arena	196

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan	201
B. Saran	202

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01	: Tonggak sejarah Juventus	12
Gambar 02	: Sejarah kostum hitam-putih Juventus.....	15
Gambar 03	: Logo <i>Juventus Football Club</i>	15
Gambar 04	: Stadion baru Juventus.....	17
Gambar 05	: <i>Supporter</i> Juventus.....	18
Gambar 06	: Fakta Juventus.....	19
Gambar 07	: Logo <i>Juventus Club Indonesia chapter Solo</i>	22
Gambar 08	: Kegiatan nobar JCI <i>chapter Solo</i>	23
Gambar 09	: <i>House of</i> Danar Hadi Surakarta.....	25
Gambar 10	: Ukuran Lapangan Futsal	41
Gambar 11	: Standar Area Posisi Kerja Bar.....	49
Gambar 12	: Standar Jarak Bersih Sisi Publik.....	49
Gambar 13	: Standar Tempat Duduk 2 Orang.....	50
Gambar 14	: Jarak Bersih Sirkulasi <i>Dining</i>	50
Gambar 15	: Jarak Bersih <i>Dining Seat</i>	51
Gambar 16	: Tempat Penjualan Barang Gantung.....	52
Gambar 17	: Jarak Bersih Konter.....	52
Gambar 18	: Jarak Bersih Sirkulasi Konter.....	53
Gambar 19	: Posisi Dasar Area Kerja.....	54
Gambar 20	: Posisi Dasar Kerja dengan Tempat Duduk Tamu.....	54
Gambar 21	: Meja Rapat Berbentuk Bujursangkar.....	55
Gambar 22	: <i>Entrance</i> di Juventus <i>Stadium</i>	58

Gambar 23	: Interior <i>Café</i> di Juventus Stadium	58
Gambar 24	: Interior di Juventus Store	59
Gambar 25	: Perkembangan Logo Tim Sepak Bola	60
Gambar 26	: Perkembangan Kostum Tim Sepak Bola	60
Gambar 27	: Perkembangan Bola Sepak Bola	61
Gambar 28	: Hasil Renovasi Stadion Juventus	61
Gambar 29	: Kostum Juventus	64
Gambar 30	: Contoh Warna Bahan Modern	66
Gambar 31	: Skema Tahapan Proses Desain	68
Gambar 32	: <i>Site Plan</i> Asumsi Lokasi Perancangan	73
Gambar 33	: Organisasi Ruang Secara Radial	86
Gambar 34	: Alternatif 1 <i>Grouping Zoning</i>	90
Gambar 35	: Alternatif 2 <i>Grouping Zoning</i>	91
Gambar 36	: Pola Sirkulasi Linear	93
Gambar 37	: Alur Sirkulasi	94
Gambar 38	: Alternatif 1 Layout JCI	95
Gambar 39	: Alternatif 2 Layout JCI	96
Gambar 40	: Alternatif 1 Pola Lantai Lobi	105
Gambar 41	: Alternatif 2 Pola Lantai Lobi	105
Gambar 42	: Alternatif 1 Pola Lantai JCI Store	101
Gambar 43	: Alternatif 2 Pola Lantai JCI Store	101
Gambar 44	: Alternatif 1 Lantai Ruang <i>Meeting</i>	103
Gambar 45	: Alternatif 2 Lantai Ruang <i>Meeting</i>	103

Gambar 46	: Alternatif 1 Lantai Pola JCI <i>Membership</i>	106
Gambar 47	: Alternatif 2 Lantai Pola JCI <i>Membership</i>	106
Gambar 48	: Alternatif 1 Pola Lantai <i>Bianconeri Cafe</i>	108
Gambar 49	: Alternatif 2 Pola Lantai <i>Bianconeri Cafe</i>	108
Gambar 50	: Alternatif 1 Pola Lantai JCI Arena	110
Gambar 51	: Alternatif 2 Pola Lantai JCI Arena.....	110
Gambar 52	: Alternatif 1 Dinding Lobi <i>House of JCI</i>	114
Gambar 53	: Alternatif 2 Dinding Lobi <i>House of JCI</i>	114
Gambar 54	: Alternatif 1 Dinding JCI <i>Store</i>	117
Gambar 55	: Alternatif 2 Dinding JCI <i>Store</i>	117
Gambar 56	: Alternatif 1 Dinding Ruang <i>Meeting</i>	119
Gambar 57	: Alternatif 2 Dinding Ruang <i>Meeting</i>	120
Gambar 58	: Alternatif 1 Dinding JCI <i>Membership</i>	122
Gambar 59	: Alternatif 2 Dinding JCI <i>Membership</i>	122
Gambar 60	: Alternatif 1 Dinding <i>Bianconeri Cafe</i>	125
Gambar 61	: Alternatif 2 Dinding <i>Bianconeri Cafe</i>	125
Gambar 62	: Alternatif 1 Dinding JCI Arena.....	127
Gambar 63	: Alternatif 2 Dinding JCI Arena.....	128
Gambar 64	: Alternatif 1 <i>Ceiling</i> Lobi.....	131
Gambar 65	: Alternatif 2 <i>Ceiling</i> Lobi.....	131
Gambar 66	: Alternatif 1 <i>Ceiling</i> JCI <i>Store</i>	133
Gambar 67	: Alternatif 2 <i>Ceiling</i> JCI <i>Store</i>	133
Gambar 68	: Alternatif 1 <i>Ceiling</i> Ruang <i>Meeting</i>	135

Gambar 69	: Alternatif 2 <i>Ceiling Ruang Meeting</i>	135
Gambar 70	: Alternatif 1 <i>Ceiling JCI Membership</i>	138
Gambar 71	: Alternatif 2 <i>Ceiling JCI Membership</i>	138
Gambar 72	: Alternatif 1 <i>Ceiling Bianconeri Cafe</i>	140
Gambar 73	: Alternatif 2 <i>Ceiling Bianconeri Cafe</i>	140
Gambar 74	: Alternatif 1 <i>Ceiling JCI Arena</i>	143
Gambar 75	: Alternatif 2 <i>Ceiling JCI Arena</i>	143
Gambar 76	: Layout JCI di Surakarta.....	169
Gambar 77	: Rencana Lantai JCI di Surakarta.....	170
Gambar 78	: Rencana <i>Ceiling</i> JCI di Surakarta.....	171
Gambar 79	: Lobi <i>view</i> 1.....	172
Gambar 80	: Lobi <i>view</i> 2.....	172
Gambar 81	: JCI <i>Store view</i> 1.....	177
Gambar 82	: JCI <i>Store view</i> 2.....	177
Gambar 83	: Ruang <i>Meeting view</i> 1.....	181
Gambar 84	: Ruang <i>Meeting view</i> 2.....	181
Gambar 85	: JCI <i>Membership view</i> 1.....	185
Gambar 86	: JCI <i>Membership view</i> 2.....	185
Gambar 87	: <i>Bianconeri Café view</i> 1.....	191
Gambar 88	: <i>Bianconeri Café view</i> 2.....	191
Gambar 89	: JCI <i>Arena view</i> 1.....	196
Gambar 90	: JCI <i>Arena view</i> 2.....	196

DAFTAR TABEL

Tabel 01	: Perbedaan Futsal Dengan Sepak Bola.....	39
Tabel 02	: Ukuran Standart Lapangan Futsal.....	41
Tabel 03	: Garis Besar Visualisasi Kerja Desain.....	66
Tabel 04	: Aktivitas, Kebutuhan Ruang dan Perabot.....	83
Tabel 05	: Hubungan Antar Ruang.....	87
Tabel 06	: Indikator Penilaian Organisasi Ruang.....	92
Tabel 07	: Indikator Penilaian Layout JCI.....	96
Tabel 08	: Bahan Lantai pada Lobi.....	98
Tabel 09	: Indikator Penilaian Pola Lantai Lobi	100
Tabel 10	: Bahan Lantai pada JCI <i>Store</i>	100
Tabel 11	: Indikator Penilaian Pola Lantai JCI <i>Store</i>	102
Tabel 12	: Bahan Lantai pada Ruang <i>Meeting</i>	102
Tabel 13	: Indikator Penilaian Pola Lantai Ruang <i>Meeting</i>	104
Tabel 14	: Bahan Lantai pada Ruang JCI <i>Membership</i>	105
Tabel 15	: Indikator Penilaian Pola Lantai JCI <i>Membership</i>	106
Tabel 16	: Bahan Lantai <i>Bianconeri Café</i>	107
Tabel 17	: Indikator Penilaian Pola Lantai <i>Bianconeri Cafe</i>	108
Tabel 18	: Bahan Lantai JCI Arena	109
Tabel 19	: Indikator Penilaian Pola Lantai JCI Arena	111
Tabel 20	: Jenis, Bahan dan <i>Finishing</i> Dinding pada Lobi.....	113
Tabel 21	: Indikator Penilaian Dinding Lobi.....	115
Tabel 22	: Jenis, Bahan, <i>Finishing</i> Dinding Area JCI <i>Store</i>	115

Tabel 23	: Indikator Penilaian Dinding JCI Store.....	118
Tabel 24	: Jenis, Bahan, <i>Finishing</i> Dinding Ruang <i>Meeting</i>	118
Tabel 25	: Indikator Penilaian Dinding Ruang <i>Meeting</i>	120
Tabel 26	: Jenis, Bahan, <i>Finishing</i> Dinding JCI <i>Membership</i>	121
Tabel 27	: Indikator Penilaian Dinding JCI <i>Membership</i>	123
Tabel 28	: Jenis, Bahan dan <i>Finishing</i> Dinding <i>Bianconeri Cafe</i>	123
Tabel 29	: Indikator Penilaian Dinding <i>Bianconeri Café</i>	125
Tabel 30	: Jenis, Bahan dan <i>Finishing</i> Dinding JCI Arena.....	126
Tabel 31	: Indikator Penilaian Dinding JCI Arena.....	128
Tabel 32	: Bahan dan <i>finishing Ceiling</i> Lobi.....	130
Tabel 33	: Indikator Penilaian <i>Ceiling</i> Lobi.....	131
Tabel 34	: Bahan dan <i>Finishing Ceiling</i> JCI Store.....	132
Tabel 35	: Indikator penilaian <i>ceiling</i> JCI Store.....	133
Tabel 36	: Bahan dan <i>finishing Ceiling</i> Ruang <i>Meeting</i>	134
Tabel 37	: Indikator Penilaian <i>Ceiling</i> Ruang <i>Meeting</i>	136
Tabel 38	: Bahan dan <i>finishing ceiling</i> JCI <i>Membership</i>	136
Tabel 39	: Indikator Penilaian <i>Ceiling</i> JCI <i>Membership</i>	138
Tabel 40	: Bahan dan <i>finishing Ceiling</i> <i>Bianconeri Café</i>	139
Tabel 41	: Indikator Penilaian <i>Ceiling</i> <i>Bianconeri Cafe</i>	140
Tabel 42	: Bahan dan <i>Finishing Ceiling</i> JCI Arena.....	141
Tabel 43	: Indikator Penilaian <i>Ceiling</i> JCI Arena.....	143
Tabel 44	: Alternatif <i>Furniture</i> pada Lobi	145
Tabel 45	: Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada Lobi	148

Tabel 46	: Alternatif <i>Furniture</i> pada JCI Store.....	149
Tabel 47	: Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada JCI Store.....	151
Tabel 48	: Alternatif <i>Furniture</i> pada Ruang <i>Meeting</i>	152
Tabel 49	: Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada Ruang <i>Meeting</i>	153
Tabel 50	: Alternatif <i>Furniture</i> pada JCI <i>Membership</i>	154
Tabel 51	: Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada JCI <i>Membership</i>	158
Tabel 52	: Alternatif <i>Furniture</i> pada <i>Bianconeri Cafe</i>	159
Tabel 53	: Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada <i>Bianconeri Cafe</i>	161
Tabel 54	: Alternatif <i>Furniture</i> pada JCI Arena.....	162
Tabel 55	: Indikator Penilaian <i>Furniture</i> pada JCI Arena.....	164
Tabel 56	: Hasil Desain Lobi.....	173
Tabel 57	: Hasil Desain JCI Store.....	178
Tabel 58	: Hasil Desain Ruang <i>Meeting</i>	182
Tabel 59	: Hasil Desain JCI <i>Membership</i>	186
Tabel 60	: Hasil Desain <i>Bianconeri Café</i>	192
Tabel 61	: Hasil Desain JCI Arena.....	197

DAFTAR SKEMA

Skema 01	: Struktur Organisasi JCI di Surakarta.....	74
Skema 02	: Kegiatan Pengelola <i>Café</i>	79
Skema 03	: Kegiatan Pengunjung <i>Café</i>	80
Skema 04	: Kegiatan Pengelola Area <i>Member</i>	80
Skema 05	: Kegiatan Pengunjung Area <i>Member</i>	80
Skema 06	: Kegiatan Pengelola Futsal	81
Skema 07	: Kegiatan Pengunjung Futsal	81
Skema 08	: Kegiatan Pengelola Area <i>Store</i>	81
Skema 09	: Kegiatan Pengelola Area <i>Store</i>	82
Skema 10	: Kegiatan Pengelola <i>Office</i>	82
Skema 11	: Kegiatan Pengunjung <i>Office</i>	82
Skema 12	: Pengelompokan Ruang Publik	88
Skema 13	: Pengelompokan Ruang Semi Publik.....	88
Skema 14	: Pengelompokan Ruang <i>Private</i>	89
Skema 15	: Pengelompokan Ruang <i>Service</i>	89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sepak bola adalah salah satu olahraga yang paling populer saat ini. Pertandingan sepak bola adalah permainan yang dilakukan oleh dua tim, dimana jumlah pemain masing-masing tim sebanyak 11 pemain, dipimpin oleh seorang wasit, dibantu oleh dua atau lebih asisten wasit serta *official* pertandingan.¹ *Federation Internationale de Football Association* atau yang lebih dikenal dengan nama FIFA merupakan federasi sepak bola yang menaungi asosiasi sepak bola di seluruh dunia, berfungsi sebagai penyelenggara resmi sepak bola di seluruh dunia beserta peraturannya.² FIFA menyelenggarakan turnamen-turnamen akbar di seluruh penjuru dunia seperti Piala Eropa, Piala Asia, Piala Afrika, *Copa America* dan sebagainya. Turnamen FIFA yang paling prestis dan bergengsi adalah FIFA *World Cup* atau biasa disebut Piala Dunia, yaitu turnamen tiap empat tahun sekali yang diikuti oleh negara-negara terbaik di seluruh dunia.

Setiap negara yang terdaftar oleh FIFA, mempunyai induk organisasi di bawah FIFA yang mempunyai wewenang menyelenggarakan liga antar klub di setiap negara. Liga paling populer di dunia saat ini masih dikuasai oleh negara Inggris, Spanyol dan Italia, Negara-negara tersebut memiliki klub sepak bola

¹Pengertian Sepak bola. “*Sejarah dan Pengertian Sepak Bola*”, (Online), (<http://pengertiansepakbola.com/sejarah-dan-pengertian-sepakbola/> diakses Jumat, 3 April 2015. Pukul 07.17 WIB)

² Anneahira. “*Organisasi FIFA dan Perkembangan Dunia Sepak Bola*”, (Online), (www.anneahira.com/organisasi-fifa.htm diakses Jumat, 3 April 2015. Pukul 07.42 WIB)

populer di dunia seperti Manchester United, Liverpool, Barcelona, Real Madrid, Milan, Juventus dan sebagainya. Juventus adalah tim sepak bola dari Italia, merupakan klub tersukses di Italia dengan torehan lebih dari 30 *title* juara *serie-A* atau kejuaraan tertinggi di Italia. Juventus berdiri sejak 1 November tahun 1897 memiliki sejarah besar dengan torehan berbagai gelar piala antar klub Eropa dan juga sebagai klub paling banyak merengkuh gelar juara domestik.³ *Juventus Football Club* banyak melahirkan legenda sepak bola dunia seperti Dino Zoff, Michel Platini, Roberto Baggio, Didier Deschamps, Zinedine Zidane, Pavel Nedved hingga Alessandro Del piero. Juventus memiliki *supporter* yang sangat fanatik dengan harapan dan tuntutan yang besar terhadap tim mereka, *supporter* selalu siap mendukung menang ataupun kalah tetap setia, mereka tersebar di seluruh penjuru dunia termasuk di Surakarta. Sepak bola dewasa ini telah menjadi olahraga terpopuler dengan digemari oleh semua kalangan baik anak-anak, orang dewasa dan bahkan para wanita. Tidak ada batasan kalangan bagi seluruh pecinta sepak bola, mereka membentuk komunitas untuk bersatu dan berkumpul memberikan dukungan kepada klub kesayangan.

Hakikat dasar manusia adalah makhluk sosial, sehingga manusia selalu mencari dan berkumpul dengan teman untuk berbagi maupun bersosialisasi. Sebuah kecenderungan manusia pula untuk bersosialisasi dengan teman-teman yang mempunyai kebiasaan yang sama, cara berpikir yang sama, dan dari kelompok yang sama. Mereka secara pribadi akan merasa sangat nyaman apabila sedang berkumpul dengan komunitasnya. Pola masyarakat saat ini yang

³ Juventus *Reborn*. Oktober 2008. Tonggak Sejarah. *Soccer Series*. Hal 52

mementingkan komunitas untuk berkumpul dan bersosialisasi antar sesama komunitas yang memiliki hobi yang sama kini menjadi suatu kebutuhan tersendiri. Kesamaan hobi yang sama dalam suatu komunitas tersebut memicu kebutuhan akan tempat untuk menyalurkan hobi.⁴ Di Surakarta selain *supporter* Juventus juga terdapat *supporter* sepak bola klub Eropa lainnya seperti Milanisti, Internisti, Barcelonista dan sebagainya, mereka membentuk komunitas yang memiliki kegiatan berkumpul memberi dukungan kepada tim kesayangannya seperti *sharing* info, futsal dan yang paling utama adalah nonton bareng atau yang biasa disebut nobar. Juventini adalah sebutan untuk orang yang mendukung klub sepak bola Juventus. Juventini di Surakarta tergabung dalam *Juventus Club Indonesia (JCI) chapter* Solo merupakan komunitas yang paling aktif dengan jumlah *member* di Surakarta mencapai lebih dari 250 orang, jumlah tersebut belum termasuk juvenitini yang tidak terdaftar sebagai *member* maupun juvenitini dari kota lain yang rutin mengadakan acara berkunjung antar *chapter* JCI di Indonesia.⁵

Juventus Club Indonesia (JCI) chapter Solo dijadikan pijakan oleh penulis dalam perancangan interior. Kedudukan JCI *chapter* Solo adalah salah satu perwakilan JCI pusat yang berada di Jakarta. JCI berada di bawah naungan DOC, yaitu merupakan organisasi *supporter* Juventus di Italia yang telah diakui secara resmi oleh *Juventus Football Club*. Adanya sambungan tersebut meskipun tidak secara langsung dirasa dapat menyatakan bahwa komunitas JCI *chapter* Solo

⁴ Kurnia E, Abraham. TA: *Desain Interior Cafe dengan Nuansa Extreme Sporty di Area Skatepark Ketabang Kali Surabaya*. Tugas Akhir tidak diterbitkan. Surabaya: ITS

⁵ Wawancara dengan narasumber: Fitri, Pengelola JCI *chapter* Solo (Minggu, 4 Mei 2014. Pukul 06.30 WIB)

adalah komunitas yang paling potensial dibanding dengan komunitas *supporter* lain di Surakarta, karena setiap kegiatan atau aspirasinya terhadap dukungan kepada Juventus dapat tersampaikan atau tidak sia-sia. JCI memiliki persyaratan bagi setiap perwakilan kota yang mendirikan *chapter*, salah satunya adalah mampu mengadakan nobar di setiap pertandingan Juventus.⁶ Berdasarkan data tersebut semakin menegaskan bahwa JCI *chapter* Solo merupakan komunitas *supporter* paling aktif di Surakarta sehingga dirasa cukup layak oleh penulis untuk dijadikan pijakan dalam perancangan interior.

Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan penulis, JCI *chapter* Solo belum memiliki *home base* atau wadah rumah sebagai tempat berkumpul tetap yang mampu mengakomodir segala kegiatannya, selama ini kebutuhan tempat akan *meeting* anggota kepengurusan organisasi masih bermasalah dengan berpindah-pindah tempat yang membuat keberlangsungan organisasi cukup terganggu. Merancang sebuah wadah interior yang mampu mengakomodir kegiatan maupun aktifitas JCI *chapter* Solo serta mampu memberikan fasilitas usaha pelayanan sebagai penunjang keberlangsungan JCI *chapter* Solo dirasa penulis menarik dan bermanfaat bagi JCI *chapter* Solo sendiri khususnya dan masyarakat sekitar pada umumnya. Kegiatan utama dan rutin JCI *chapter* Solo adalah nonton bareng atau biasa disebut nobar, kegiatan nobar di *cafe* bagi komunitas-komunitas *supporter* khususnya di Surakarta menjadi pilihan utama karena merupakan tempat yang paling nyaman dari segi fasilitas yang ditawarkan

⁶ Wawancara dengan narasumber: Fitri, Pengelola JCI *chapter* Solo (Minggu, 4 Mei 2014. Pukul 06.30 WIB)

dan tidak serumit restoran dalam koridor kebutuhan akan kegiatan nobar.⁷ Berdasarkan data tersebut perancangan interior *House Of Juventus Club Indonesia (JCI)* dengan fasilitas utama café yang mampu mengakomodir segala kegiatan komunitas *JCI chapter* Solo dirasa paling tepat dan bermanfaat karena selain mampu mewadahi kegiatan komunitas *JCI chapter* Solo juga mampu memberikan fasilitas usaha pelayanan yang diharapkan mampu menambah pemasukan ekonomi bagi *JCI chapter* Solo sehingga dapat menunjang keberlangsungan komunitas tersebut

Penulis memilih bentuk perancangan interior berupa *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* berdasarkan kebutuhan komunitas *JCI chapter* Solo dalam memenuhi segala kegiatannya. *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* ini berfasilitas utama café berdasarkan melihat bisnis *cafe* yang menjanjikan di era modern ini, khususnya di Surakarta. *Cafe* tidak hanya sekedar sebagai area makan, banyak masyarakat yang menjadikan *cafe* sebagai tempat untuk berkumpul. Hal tersebut ditinjau dari gaya hidup masyarakat masa kini yang cenderung senang bertatap muka, bersantai dan berbincang. Sudah menjadi suatu kebutuhan masyarakat untuk bersosialisasi.⁸ Oleh karena itu, perancangan interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* dengan fasilitas utama *cafe* ini dipilih penulis karena dinilai juga mampu merealisasikan kebutuhan masyarakat akan tempat berkumpul tersebut selain juga sebagai wadah *JCI chapter* Solo khususnya. Perancangan interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* ini juga

⁷ Wawancara dengan narasumber: Fitri, Pengelola *JCI chapter* Solo (Minggu, 4 Mei 2014. Pukul 06.30 WIB)

⁸ Aldila Yuan Ditasari. TA: *Desain Interior Rollaas Cafe di Perkebunan Teh Wonosari Lawang Malang Dengan Nuansa Rustic*. Tugas Akhir tidak diterbitkan. Surabaya: ITS

bermanfaat bagi komunitas-komunitas lain yang tersebar di Surakarta dalam menawarkan alternatif tempat nobar atau sekedar memenuhi kebutuhan akan *cafe*.

Juventus Football Club dalam permainannya dikenal memiliki filosofi “*Lo Spirito Juve*” yaitu semangat pantang menyerah sampai akhir.⁹ Filosofi permainan sepak bola Juventus beserta kostum kebesarannya mempengaruhi konsep yang ingin diterapkan pada perancangan interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)*. Unsur-unsur yang terdapat pada filosofi maupun warna kebesaran *Juventus Football Club* diaplikasikan pada perancangan ini baik pada elemen utama, penunjang maupun pengisi interior yang disajikan dengan gaya modern. Diharapkan perancangan ini dapat menciptakan interaksi antar pengunjung maupun penggemar bola, sehingga terjadi proses saling bertukar pengetahuan yang pada akhirnya menciptakan rasa kebersamaan antar penggemar bola dan semakin menunjukan eksistensi komunitas penggemar bola di Surakarta.

B. Permasalahan Desain dan Batasan Ruang Lingkup Garap

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana mewujudkan desain interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta yang nyaman dan fungsional sehingga mampu memenuhi kebutuhan pengguna?

⁹ Lensa Indonesia. “*Menanti Lo Spirito Juventus*”, (Online), (<http://www.lensaIndonesia.com/2013/04/10/menanti-lo-spirito-juventus.html> diakses Kamis, 9 April 2015. Pukul 12.06 WIB)

- b. Bagaimana menerapkan tema *Juventus Football Club* pada desain interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta?

2. Batasan Ruang Lingkup Garap

Agar permasalahan tidak meluas, maka perlu adanya pembatasan area lingkup garap dalam perencanaan ini. Batasan ruang lingkup garap ini berdasarkan kebutuhan fasilitas ruang yang dibutuhkan oleh komunitas JCI *chapter* Solo hingga pengunjunnya. Fasilitas *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* yaitu:

- a. Area Lobi
- b. Area *Cafe*
- c. *Merchandise Store*
- d. Area Futsal
- e. *Office*
- f. Area Member (Area Pajang)

C. Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan:

1. Mewujudkan desain interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta yang nyaman dan fungsional sehingga mampu memenuhi kebutuhan pengelola dan pengunjung.
2. Menerapkan tema *Juventus Football Club* pada desain interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.

Manfaat:

1. Manfaat bagi Komunitas JCI *chapter* Solo

Dapat memberikan wadah yang mampu mengakomodir segala kegiatan komunitas serta memberikan tempat usaha pelayanan yang mampu membantu eksistensi JCI *chapter* Solo secara ekonomi.

2. Manfaat bagi Komunitas lain

Memberi alternatif tempat berkumpul, bercengkrama, *meeting* maupun tempat untuk *nonton bareng* (nobar).

3. Manfaat bagi Penulis

Untuk pengembangan ilmu maupun menambah wawasan ilmu desain interior yang berkaitan dengan *House of Juventus Club* Indonesia (JCI).

4. Manfaat bagi masyarakat umum

Memberikan tempat alternatif tempat bersantai, berkumpul dan bersosialisasi dengan fasilitas makan dan minuman ringan serta memberikan pengetahuan tentang eksistensi komunitas JCI *chapter* Solo khususnya.

5. Manfaat bagi Lembaga

Sebagai alternatif wacana desain atau menambah data bagi pengembangan kelembagaan Jurusan Desain Interior, ISI (Institut Seni Indonesia) Surakarta.

D. Sasaran Perancangan

Perancangan interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta mempunyai sasaran yaitu:

1. Komunitas JCI *chapter* Solo sebagai *home base* atau rumah tempat berkumpul yang mampu mengakomodir segala kegiatannya.
2. Komunitas-komunitas yang tersebar di Surakarta sebagai alternatif tempat berkumpul, bersosialisasi atau *nonton bareng* (nobar).
3. Masyarakat umum kalangan remaja hingga dewasa sebagai alternatif tempat bersantai, bersosialisasi dengan fasilitas makan dan minuman ringan.

E. Originalitas Karya

Berdasarkan data lapangan dan dalam proses pencarian literatur didapatkan beberapa topik yang membahas tentang *House/ Rumah* yaitu sebagai berikut,

1. Deni Septiawan, Perencanaan Interior *House of Apple* di Kota Batu Malang. Karya TA Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta tahun 2016. Perencanaan ini berlatar belakang potensi wisata Kota Batu dan buah apelnnya yang diminati oleh wisatawan. Tema yang diangkat adalah natural dan ramah lingkungan.
2. Arya Pradana Sularto, Desain Interior *House of Rock* di Jakarta, Karya TA Universitas Sebelas Maret Surakarta. Perancangan ini berpijak kepada para penggemar musik *rock* di Jakarta dengan mengangkat konsep yang diambil dari karakter musik *rock*.

3. Vita Marliyani, Perancangan Interior Rumah Coklat di Surakarta, Karya TA Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta tahun 2013. Perancangan ini berlatar belakang hadirnya coklat di Surakarta pada masa kejayaan Kolonial, kenangan tersebut diangkat kembali pada sebuah perancangan *public space* yang dirancang dengan melihat perkembangan coklat dan manfaat-manfaat positifnya bagi kesehatan dan kecantikan. Tema yang diangkat dalam perancangan ini adalah Kolonial dengan sentuhan Surakarta.

Hasil dari karya Tugas akhir diatas digunakan penulis sebagai referensi dan pengkayaan dalam karya penulis yang berjudul *Perancangan Interior House of Juventus Club Indonesia (JCI) di Surakarta*. Perancangan Desain Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI) di Surakarta* yaitu merancang sebuah desain interior *House* atau tempat sebuah rumah yang mewadahi komunitas penggemar bola khususnya *JCI chapter Solo* maupun masyarakat umum. *Perancangan Interior House of Juventus Club Indonesia (JCI) di Surakarta* menerapkan gaya modern dengan menggunakan bahan-bahan hasil perkembangan teknologi, serta menampilkan tema dalam berbagai ruang yang bernuansa *Juventus Football Club*. Berdasarkan data diatas, maka *Perancangan Interior House of Juventus Club Indonesia (JCI) di Surakarta* masih original.

F. Sistematika Penulisan

Berdasarkan uraian di atas maka akan dibuat beberapa susunan penulisan dalam bab-bab sebagai berikut:

1. **BAB I**, berisi PENDAHULUAN yang didalamnya memuat: Latar Belakang, Permasalahan Desain/ Batasan Ruang Lingkup Garap, Tujuan dan Manfaat, Sasaran, dan Originalitas Karya/ Keaslian Karya.
2. **BAB II**, berisi DASAR PEMIKIRAN/ KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN yang di dalamnya memuat: Tinjauan teori tentang *Juventus Football Club*, *Juventus Club Indonesia (JCI) chapter Solo*, *House of Danar Hadi Surakarta*, *Café*, *Merchandise Store*, Ruang Pamer, Futsal, *Office Club*, Pendekatan Pemecahan Desain dan Ide Perancangan.
3. **BAB III**, berisi tentang PROSES DESAIN/ METODE DESAIN yang memuat tentang Tahapan Proses Desain hingga Proses Analisis Alternatif Desain Terpilih yang dijabarkan pada tiap ruang garap baik Lobi, *JCI Store*, Ruang *Meeting*, *JCI Membership (Area Pajang)*, *Bianconeri Café* dan *JCI Arena*.
4. **BAB IV**, berisi tentang HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN yang menyajikan pembahasan hasil desain berkaitan dengan kelebihan dan kekurangan yang perlu disampaikan kepada calon pemakai.
5. **BAB V**, berisi PENUTUP yang memuat tentang kesimpulan dan saran.

BAB II

KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN

A. Tinjauan Umum

1. Tinjauan tentang *Juventus Football Club*

a. Sejarah

Juventus Football Club merupakan klub sepak bola Italia yang didirikan tanggal 1 November tahun 1897. Sekelompok siswa D'Azeglio Lyceum berinisiatif membentuk klub olahraga dipimpin oleh Eugenio dan Enrico Canfari. Nama klub sempat menjadi pertentangan, kelompok ini sempat mengajukan nama Augusta Tourinorium dengan kostum warna merah muda dipadukan dengan hitam, namun akhirnya terpilih nama Juventus karena lebih *universal* dapat diartikan sebagai anak-anak muda (*youth*).¹



Gambar 01. Tonggak sejarah Juventus
(Sumber: *Soccer Series. Juventus Reborn*, 2008)

Tahun 1923 Juventus dikelola oleh keluarga pengusaha Agnelli, merupakan pengusaha kaya raya yang membawahi 150 anak perusahaan

¹ *Juventus Reborn*. Oktober 2008. Tonggak Sejarah. *Soccer Series*. Hal 52

mulai industri otomotif, asuransi, media, telekomunikasi hingga perbankan yang selalu setia memasok dana klub sehingga membuat Juventus menjadi klub profesional pertama di negara itu.² Seiring waktu, klub telah menjadi simbol dari budaya bangsa dan Italia, beberapa di antaranya memiliki dampak yang signifikan dalam masyarakat Italia, terutama pada tahun 1930-an dan dekade pertama pasca perang yang sekaligus mempengaruhi politik ideologis dan asal sosial ekonomi simpatisan klub. Basis penggemar klub ini lebih besar daripada klub sepak bola Italia lainnya dan merupakan salah satu yang terbesar di seluruh dunia.³ Dukungan untuk Juventus tersebar luas di seluruh negeri dan luar negeri, terutama di negara-negara dengan keberadaan yang signifikan dari imigran Italia.

Dekade 1980-an di bawah pelatih Giovanni Trapattoni, klub ini berhasil meraih tiga belas piala resmi dalam sepuluh tahun sampai tahun 1986, termasuk enam gelar liga dan lima gelar internasional.⁴ Juventus merupakan klub pertama dalam sejarah sepakbola Eropa telah memenangkan tiga kompetisi utama yang diselenggarakan oleh UEFA. Juventus juga menjadi klub pertama dalam sejarah sepak bola yang memenangkan semua kemungkinan di kompetisi resmi UEFA dan gelar juara dunia. Federasi Internasional Sejarah Sepakbola dan Statistik merupakan organisasi resmi

² Juventus *Reborn*. Oktober 2008. Pengelola Sekaligus Penjamin. *Soccer Series*. Hal 54

³ Wikipedia. “*Juventus Football Club*”, (Online), (id.wikipedia.org/wiki/Juventus_F.C. diakses Minggu, 25 Desember 2016 pukul 16.45 WIB)

⁴ Wikipedia. “*Juventus Football Club*”, (Online), (id.wikipedia.org/wiki/Juventus_F.C. diakses Minggu, 25 Desember 2016 pukul 16.52 WIB)

FIFA pada tahun 2009 mengungkapkan bahwa berdasarkan kinerja klub dalam kompetisi internasional, Juventus adalah klub terbaik Italia dan kedua di Eropa abad ke-20.

Juventus menjadi salah satu klub sepak bola asal Italia dengan jumlah *supporter* terbesar dengan perkiraan 170 juta orang di dunia menjadi penggemar Juventus.⁵ Tahun 2006 markas Juventus untuk waktu sementara berpindah di Stadion Olimpico di Torino dikarenakan markas sebelumnya yaitu Stadion Delle Alpi dirobohkan untuk direnovasi. tahun 2011 Juventus resmi memakai stadion baru mereka dengan nama Juventus *Stadium*, deretan prestasi mengiringi perjalanan Juventus hingga sekarang.

b. Warna, Logo dan Julukan

Awal berdiri Juventus bermain memakai kostum berwarna merah muda hingga tahun 1903 warna kebesaran tim ini diubah oleh Mr. Savage seorang pedagang kain asal Inggris yang tinggal di Turin.⁶ Pemesanan kostum Juventus dari Inggris berwarna hitam-putih bergaris, hingga akhirnya Juventus memakai warna tersebut hingga kini. Identik dengan warna hitam-putih tersebut, Juventus mendapat julukan *I Bianconeri* (putih-hitam).

⁵ Wikipedia. “*Juventus Football Club*”, (Online), (id.wikipedia.org/wiki/Juventus_F.C. diakses Minggu, 25 Desember 2016 Pukul 16.45 WIB)

⁶ Juventus *Reborn*. Oktober 2008. Ganti Kostum. *Soccer Series*. Hal 54



Gambar 02. Sejarah kostum hitam-putih Juventus
(Sumber: *Soccer Series. Juventus Reborn*, 2008)

Logo resmi *Juventus Football Club* telah mengalami berbagai perubahan dan modifikasi sejak tahun 1920. Modifikasi terakhir adalah pada menjelang musim 2006 sebagai perayaan seratus tahun gelar Scudetto pertama yang diraih Juventus.⁷ Logo mengalami sedikit perubahan dengan sentuhan modern terlihat lebih *simple* namun tetap mempertahankan bentuk oval, lima garis vertikal dan banteng yang dibentuk dalam sebuah siluet. Saat ini diatas logo Juventus ditambahkan tiga bintang yang menggambarkan bahwa mereka sebagai satu-satunya klub yang mampu memenangi gelar Seri-A lebih dari 30 kali.



Gambar 03. Logo *Juventus Football Club*
(Sumber: <http://www.juventus.com/juve/en/welcome>)

⁷ Wikipedia. “*Juventus Football Club*”, (Online),
(id.wikipedia.org/wiki/Juventus_F.C. diakses Minggu, 25 Desember 2016 Pukul 16.45 WIB)

Perjalanan sejarah Juventus telah memiliki beberapa nama julukan, *I Bianconeri* (Si Putih-Hitam), *la Vecchia Signora* (Si Nyonya Tua), *Le Zebre* (Zebra) hingga *Fidanzata d'Italia* alias kekasih Italia karena selama beberapa tahun Juventus selalu memasok pemain baru dari daerah selatan Italia seperti Naples atau Palermo.⁸ Dari beberapa julukan yang dimiliki oleh Juventus, *I Bianconeri* (Si Putih-Hitam) adalah julukan yang paling populer karena arti dari julukan tersebut merupakan warna kebesaran *Juventus Football Club*.

c. Stadion

Juventus dalam perjalanannya pernah berganti-ganti markas stadion, diawali dari tahun berdirinya menggunakan stadion *Parci del Valentino* dan *Parco Cittadella*, pertandingan-pertandingan selanjutnya digelar di *Piazza d'Armi Stadium* sampai 1908, kecuali di 1905 saat nama *Scudetto* diperkenalkan untuk pertama kali dan di 1906 dimana Juventus bermain di *Velodromo Umberto I*. Tahun 1909 hingga 1922 Juventus bermain di *Corso Sebastopoli Camp*, dan selanjutnya mereka pindah ke *Corso Marsiglia Camp* dimana mereka bertahan sampai 1933, dan memenangi empat gelar liga. Akhir tahun 1933 mereka bermain di *Stadion Mussolini* yang disiapkan untuk *Piala Dunia 1934*. Setelah PDII, stadion tersebut berganti nama menjadi

⁸ Nyonya Penguasa. Edisi 2711 Oktober 2016. Mulai Menjadi Kekasih Global. *Tabloid Olahraga Bola*. Hal 16

Stadion Comunale Vittorio Pozzo hingga akhir 2003 tempat tersebut masih dipakai sebagai tempat latihan Juventus yang resmi.⁹

Tahun 1990 hingga akhir musim 2006, Juventus menggunakan Stadion Delle Alpi sebagai kandang mereka, sejarah pahit manis perjalanan Juventus tergelar disini. Periode Agustus 2006 Juventus kembali bermain di Stadion Comunale, yang sekarang dikenal dengan nama Stadion Olimpiade, Juventus mengumumkan bahwa mereka akan menginvestasikan dana sebesar €100 juta untuk membangun stadion baru di lahan Stadion Delle Alpi.¹⁰ Konsep stadion baru Juventus sangat berbeda dengan stadion terdahulu seperti penghapusan lintasan lari sehingga jarak penonton lebih dekat seperti stadion-stadion di Inggris. Proyek stadion baru tersebut ini dimulai pada tahun 2009 dan mulai awal musim 2011-12 stadion tersebut kemudian dipakai untuk mengarungi musim dan sejarah baru Juventus.



Gambar 04. Stadion baru Juventus
(Sumber: <http://forzaitalianfootball.com/2012/08/juventus-stadium-torino/>)

⁹ Nyonya Penguasa. Edisi 2711 Oktober 2016. Stadion dalam Sejarah Juventus. *Tabloid Olahraga Bola*. Hal 22

¹⁰ Wikipedia. “*Juventus Football Club*”, (Online), (id.wikipedia.org/wiki/Juventus_F.C. diakses Minggu, 25 Desember 2016 pukul 16.45 WIB)

d. Pendukung

Juventus memiliki jumlah *supporter* terbesar di Italia, kurang lebih 11 juta *supporter*. Harian La Republica menuliskan jumlah itu merupakan 28 persen dari total jumlah *supporter* di Italia.¹¹ Juventus merupakan salah satu klub dengan jumlah *supporter* terbesar di dunia dengan jumlah penggemar hampir 170 juta orang (43 juta orang di Eropa) selebihnya berada di Mediterrania, yang kebanyakan diisi oleh imigran Italia.¹² Tim Turin ini juga mempunyai *fans club* yang cukup besar di seluruh dunia, salah satunya di Indonesia melalui Juventini Indonesia.



Gambar 05. *Supporter Juventus*
(Sumber: <http://footballtripper.com/juventus-stadium-guide/>)

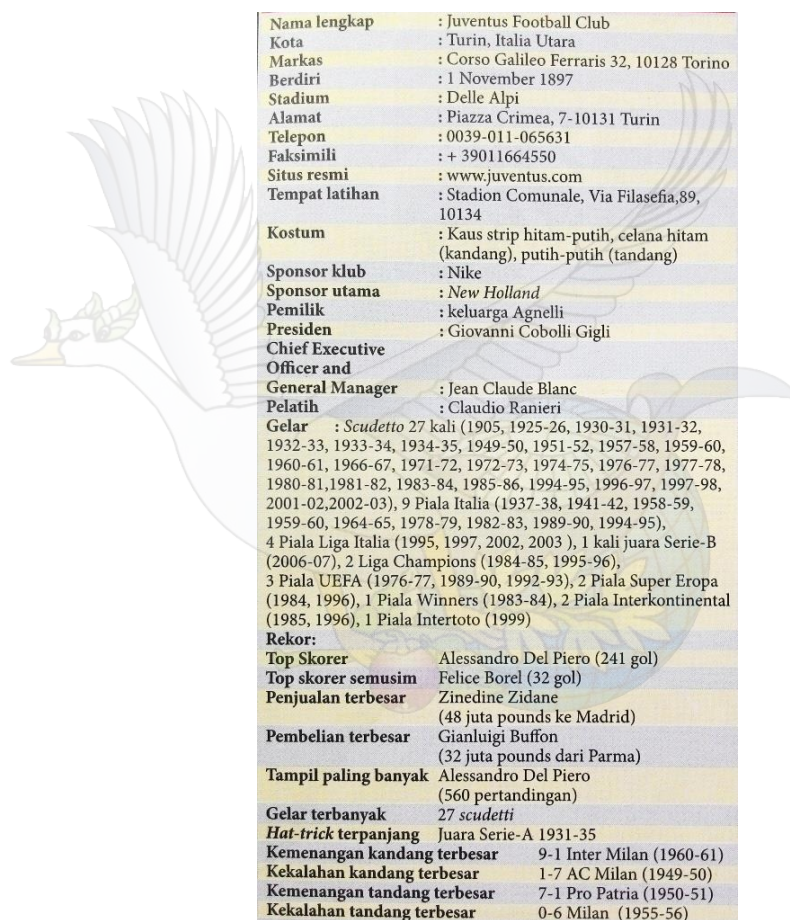
Supporter Juventus untuk kawasan Indonesia sejak tahun 2006 sudah berdiri sebuah komunitas khusus bagi para penggemar Juventus dengan

¹¹ Juventus *Reborn*. Oktober 2008. Suporter Paling Besar Di Italia. *Soccer Series*. Hal 62

¹² Wikipedia. “*Juventus Football Club*”, (Online), (id.wikipedia.org/wiki/Juventus_F.C. diakses Minggu, 25 Desember 2016 pukul 16.45 WIB)

nama *Juventus Club Indonesia (JCI)*.¹³ Komunitas ini kemudian diakui sebagai satu-satunya *fans club* resmi *Juventus Football Club* untuk Indonesia pada awal musim 2008-2009 setelah hampir tiga tahun berjuang untuk mendapatkan lisensi dari pihak Juventus di Italia.

e. Prestasi dan Penghargaan



Nama lengkap	: Juventus Football Club
Kota	: Turin, Italia Utara
Markas	: Corso Galileo Ferraris 32, 10128 Torino
Berdiri	: 1 November 1897
Stadium	: Delle Alpi
Alamat	: Piazza Crimea, 7-10131 Turin
Telepon	: 0039-011-065631
Faksimili	: + 39011664550
Situs resmi	: www.juventus.com
Tempat latihan	: Stadion Comunale, Via Filasefia,89, 10134
Kostum	: Kaus strip hitam-putih, celana hitam (kandang), putih-putih (tandang)
Sponsor klub	: Nike
Sponsor utama	: New Holland
Pemilik	: keluarga Agnelli
Presiden	: Giovanni Cobolli Gigli
Chief Executive Officer and General Manager	: Jean Claude Blanc
Pelatih	: Claudio Ranieri
Gelar	: <i>Scudetto</i> 27 kali (1905, 1925-26, 1930-31, 1931-32, 1932-33, 1933-34, 1934-35, 1949-50, 1951-52, 1957-58, 1959-60, 1960-61, 1966-67, 1971-72, 1972-73, 1974-75, 1976-77, 1977-78, 1980-81, 1981-82, 1983-84, 1985-86, 1994-95, 1996-97, 1997-98, 2001-02, 2002-03), 9 Piala Italia (1937-38, 1941-42, 1958-59, 1959-60, 1964-65, 1978-79, 1982-83, 1989-90, 1994-95), 4 Piala Liga Italia (1995, 1997, 2002, 2003), 1 kali juara Serie-B (2006-07), 2 Liga Champions (1984-85, 1995-96), 3 Piala UEFA (1976-77, 1989-90, 1992-93), 2 Piala Super Eropa (1984, 1996), 1 Piala Winners (1983-84), 2 Piala Interkontinental (1985, 1996), 1 Piala Intertoto (1999)
Rekor:	
Top Skorer	Alessandro Del Piero (241 gol)
Top skorer semusim	Felice Borel (32 gol)
Penjualan terbesar	Zinedine Zidane (48 juta pounds ke Madrid)
Pembelian terbesar	Gianluigi Buffon (32 juta pounds dari Parma)
Tampil paling banyak	Alessandro Del Piero (560 pertandingan)
Gelar terbanyak	27 <i>scudetti</i>
Hat-trick terpanjang	Juara Serie-A 1931-35
Kemenangan kandang terbesar	9-1 Inter Milan (1960-61)
Kekalahan kandang terbesar	1-7 AC Milan (1949-50)
Kemenangan tandang terbesar	7-1 Pro Patria (1950-51)
Kekalahan tandang terbesar	0-6 Milan (1955-56)

Gambar 06. Fakta Juventus
(Sumber: *Soccer Series. Juventus Reborn*, 2008)

¹³ “Sejarah Juventini Indonesia”, (Online),
(tugaspti100080.wordpress.com/2010/12/08/sejarah-juventini-indonesia/ diakses Minggu, 25 Desember 2016 pukul 19.55 WIB)

Juventus adalah klub tersukses di Italia dengan raihan gelar 44 gelar nasional di Italia, dan salah satu klub tersukses di dunia. Raihan 11 gelar internasional, rekor 9 gelar UEFA dan dua FIFA menjadikan mereka sebagai klub keempat yang sukses di Eropa dan juga dunia dimana semuanya telah diakui secara resmi oleh UEFA dan FIFA, beserta enam konfederasi sepak bola dunia. Juventus telah memenangi lebih dari 30 gelar *Serie-A* dan menjadi rekor terbanyak sampai saat ini, juga menjadi catatan tersendiri saat Juventus mendominasi lima musim berturut-turut *Serie-A* pada musim 1930-31 hingga 1934-35 dan 2011-12 hingga 2015-16. Juventus juga telah memenangi Piala Italia Sembilan kali, merupakan jumlah terbanyak dibanding peserta lainnya.¹⁴ Juventus menjadi satu-satunya klub sepak bola Italia yang telah mendapatkan tiga bintang sebagai tanda mereka telah menjuarai *Serie-A* lebih dari 30 kali. Tanda bintang pada logo klub Italia menandakan telah meraih gelar *Serie-A* sepuluh kali tiap satu bintang.

2. Tinjauan tentang *Juventus Club Indonesia (JCI) chapter Solo*

a. Sejarah

Juventus Club Indonesia (JCI) chapter Solo atau yang sering disingkat JCI Solo ini merupakan suatu komunitas *fans club* penggemar Juventus yang berdomisili di kota Solo. Berdirinya JCI *chapter Solo* berawal dari obrolan di dunia maya, tiga oaring penggemar berat Juventus di Solo

¹⁴ Wikipedia. “*Juventus Football Club*”, (Online), (id.wikipedia.org/wiki/Juventus_F.C. diakses Minggu, 25 Desember 2016 pukul 20.15 WIB)

yaitu Badres, Eko Budi dan Havy ingin membentuk suatu wadah khusus bagi penggemar Juventus di kota Solo dan sekitarnya. Berangkat dari ide itulah kemudian mereka sepakat bertemu untuk membahas hal tersebut secara lebih serius dan akhirnya pada tanggal 14 Februari 2009 terbentuklah komunitas Juventini yang pada awal berdirinya diberi nama Juventus Indonesia *chapter* Solo.¹⁵

Pergantian nama komunitas menjadi Juventus *Club Indonesia* (JCI) *chapter* Solo terjadi pada tahun 2009 ketika DOC yaitu organisasi resmi Juventus Football Club di Italia mengakui tentang keberadaan dan eksistensi Juventini Indonesia. Sehingga secara otomatis *chapter* yang berada di daerah berubah nama mengikuti induk komunitas Juventus Club Indonesia yang berada di Jakarta. JCI *chapter* Solo dengan status baru yang lebih terakui, membuat gairah untuk membangun komunitas *fans club* ini menjadi semakin tinggi. Juventus Club Indonesia *chapter* Solo ini termasuk salah satu komunitas *fans club* yang mempunyai anggota resmi paling banyak di kota Solo. Anggota JCI *chapter* Solo saat ini sudah hampir mencapai 300 orang yang berstatus anggota resmi Juventus Club Indonesia (JCI) *chapter* Solo.¹⁶

Juventus Club Indonesia (JCI) *chapter* Solo pernah menjadi tuan rumah Gathering Daerah yang pertama yaitu Gathering JCI se-Jateng DIY pada tahun 2010. Perlu diketahui juga bahwa JCI *chapter* Solo ini merupakan

¹⁵ Solothok. "Juventus Club Indonesia *chapter* Solo, wadah Juventini Kota Solo", (Online), (<http://solothok.com/juventus-club-indonesia-chapter-solo-wadah-juventini-kota-solo/> diakses Kamis, 9 April 2015, pukul 12.49 WIB)

¹⁶ Wawancara dengan narasumber: Fitri, Pengelola JCI *chapter* Solo (Minggu, 4 Mei 2014 pukul 06.30 WIB)

pencetus ide tentang penyelenggaraan *Gathering* Daerah internal Juventus Club Indonesia, sehingga saat ini kegiatan *Gathering* Daerah atau Gathda termasuk kegiatan resmi yang diakui oleh pihak pusat. Hingga kini, Juventus Club Indonesia (JCI) chapter Solo masih terus membuka pendaftaran anggota atau member baru. Pendaftaran anggota baru ini selalu dilayani pada tanggal 1 sampai dengan tgl 10 setiap bulannya. Banyak sekali manfaat yang akan didapat dengan menjadi anggota resmi Juventus Club Indonesia. Sehingga harapan untuk menjadi komunitas *fans club* yang besar dan solid nampaknya akan bisa segera terwujud.¹⁷

b. Logo



Gambar 07. Logo Juventus Club Indonesia chapter Solo
(Sumber: <http://solobianconera.blogspot.com/2015/01/awal-mula-berdirinya-jci-chapter-solo.html>)

c. Kegiatan

Kegiatan internal komunitas Juventus Club Indonesia (JCI) chapter Solo yang paling utama adalah *nonton bareng* atau sering disebut nobar. Kegiatan nobar rutin dilakukan di setiap pertandingan yang melibatkan

¹⁷ Solothok. “Juventus Club Indonesia chapter Solo, wadah Juventini Kota Solo”, (Online), (<http://solothok.com/juventus-club-indonesia-chapter-solo-wadah-juventini-kota-solo/> diakses Kamis, 9 April 2015 pukul 12.49 WIB)

Juventus karena merupakan syarat salah satu syarat mendirikan *chapter*.¹⁸

Kegiatan lain JCI *chapter* Solo adalah futsal, *meeting* organisasi dan *sharing* informasi baik tentang juventus maupun *Juventus Club Indonesia*.



Gambar 08. Kegiatan nobar JCI *chapter* Solo

(Sumber:

<http://www.solopos.com/2011/09/19/juventus-club-indonesia-116273>)

Kegiatan futsal rutin dilakukan di setiap minggunya guna menjalin rasa kebersamaan serta menyalurkan bakat Juventini. Latihan rutin diadakan sekali di setiap pekan, selain latihan JCI Solo sering mengadakan latihan tanding dengan Juventini dari *chapter* lain maupun dengan komunitas penggemar bola lainnya. Prestasi JCI *chapter* Solo dilingkup antar komunitas *fans club* di kota Solo cukup bagus, beberapa prestasi JCI *chapter* Solo yang pernah diraih diantaranya Juara 1 turnamen futsal antar *fans club* di Solo Sehat pada tahun 2012, Juara 1 lomba *chants* antar *fans club* pada peringatan HAORNAS tahun 2014 dan masih banyak lagi prestasi lainnya. Kegiatan

¹⁸ Wawancara dengan narasumber: Fitri, Pengelola JCI *chapter* Solo (Minggu, 4 Mei 2014. Pukul 06.30 WIB)

rutin seperti nobar dan futsal JCI *chapter* Solo terbuka untuk semua penggemar Juventus di kota Solo baik *member* maupun *non member*.

Kegiatan sosial kemanusiaan juga dilakukan oleh JCI *chapter* Solo. Kegiatan sosial bukanlah kegiatan rutin JCI *chapter* Solo, namun *event* sosial ini sering mereka selenggarakan karena *Juventus Club* Indonesia (JCI) *chapter* Solo ini mempunyai jalinan kerjasama dengan komunitas lainnya seperti komunitas yang peduli dengan Kanker, lingkungan hidup dan lain sebagainya.¹⁹

3. Tinjauan tentang *House of Danar Hadi* Surakarta

Tinjauan tentang *House of Danar Hadi* di Surakarta ini digunakan penulis sebagai pengkayaan dalam perancangan desain interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta. Penulis melakukan observasi langsung di lapangan serta melakukan wawancara kepada informan terpercaya yang dapat memberikan informasi tentang sebuah bangunan komersil yang berbentuk *House*. Hasil observasi pengamatan langsung di lapangan dijadikan penulis sebagai data lapangan. Berdasarkan data-data tersebut penulis dapat memahami dan mengadopsi sistem manajemen dan fasilitas yang ditawarkan pada sebuah bangunan komersial berbentuk *House* yang kemudian diterapkan penulis pada perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.

¹⁹ Solothok. “*Juventus Club Indonesia chapter Solo, wadah Juventini Kota Solo*”, (Online), (<http://solothok.com/juventus-club-indonesia-chapter-solo-wadah-juventini-kota-solo/> diakses Kamis, 9 April 2015. Pukul 12.49 WIB)

a. Lokasi



Gambar 09. *House of* Danar Hadi Surakarta
(Foto: Dokumen pribadi, 2015)

House of Danar Hadi terletak di Jl. Slamet Riyadi No. 261 Surakarta, tepatnya di dalam kompleks *Ndalem Wuryaningratan*, sebuah kompleks yang dulu merupakan tempat kediaman keluarga K.R.M.H. Wuryaningrat, menantu dan juga sekaligus Papatih dalem dari raja Kasunanan Surakarta saat itu yakni Pakoe Boewono ke-X.²⁰ *House of* Danar Hadi terdiri dari 4 (empat) masa bangunan yang saling bersambungan yaitu *Showroom* (toko), Museum (galeri koleksi batik), Restoran dan *Ndalem*.

b. Sejarah singkat

Ndalem Wuryaningratan yang berarsitektur Jawa kuno ini dibangun kurang lebih pada abad ke-XIX (sekitar tahun 1980) oleh seorang

²⁰ Wawancara dengan narasumber: Gigih, Staf Meseum Batik Danar Hadi Surakarta (Selasa, 24 Maret 2015. Pukul 10.19 WIB)

arsitek dari negeri Belanda.²¹ Tampak depan bangunan bernuansa Eropa, namun tata ruangnya tetap mengikuti konsep rumah adat Jawa seperti adanya Pendapa, Pringgitan, *Ndalem Ageng*, Gandhok *kiwa* (kiri) dan Gandhok *tengen* (kanan), serta sebuah ruang keluarga yang ditata dengan gaya Eropa. Sebagaimana rumah-rumah bangsawan pada masa itu, maka ndalem Wuryaningratan memiliki halaman yang sangat luas. Tempat inilah Bapak H. Santoso Doellah, Direktur Utama PT. Batik Danar Hadi yang juga seorang kolektor batik kuno mendirikan museum batik sebagai obsesi, komitmen dan dedikasi beliau pada seni kerajinan batik yang telah digelutinya sejak usia remaja.

Museum Batik terletak di sebelah timur ndalem Wuryaningratan ini oleh Bapak H. Doellah Santosa diberi nama “Museum Batik Danar Hadi” dan dibuka secara resmi oleh Ibu Hj. Megawati Soekarnoputri pada tanggal 20 Oktober 2000 semasa menjabat sebagai Wakil Presiden Republik Indonesia.²² Latar belakang pendirian museum ini berawal dari keprihatinan dan obsesi Bapak H. Doellah Santosa terhadap pelestarian dan pengembangan seni kerajinan batik serta minimnya apresiasi masyarakat terhadap generasi mudanya terhadap seni kerajinan batik yang merupakan warisan budaya bangsa. Berbagai macam koleksi yang beliau miliki dan telah beliau kumpulkan sejak tahun 1967, baik yang berasal dari leluhur-leluhur

²¹ P.T. Danar Hadi. 2015. *Museum Batik Danar Hadi*. Artikel tidak diterbitkan Surakarta: P.T. Batik Danar Hadi

²² P.T. Danar Hadi. 2015. *Museum Batik Danar Hadi*. Artikel tidak diterbitkan Surakarta: P.T. Batik Danar Hadi

beliau maupun pembelian dari para kolektor yang jumlahnya hamper mencapai 10000 (sepuluh ribu) potong, beliau menginginkan menampilkan koleksinya tersebut secara bertahap dan bergantian serta menatanya dengan cara yang berbeda dari museum-museum yang sudah ada di Indonesia, dengan maksud untuk lebih menarik minat pengunjung terutama generasi muda.

Tujuan didirikannya “Museum Batik Danar Hadi” di Surakarta ada tiga yaitu:²³

- 1) Melestarikan dan mengembangkan seni kerajinan batik.
- 2) Menambah sarana pendidikan dan pengetahuan khususnya di bidang seni kerajinan batik.
- 3) Menambah objek wisata di kota Surakarta, khususnya yang merupakan kota budaya dan Indonesia pada umumnya.

c. Fasilitas

Komplek *House of Danar Hadi* diciptakan sebagai tujuan wisata dengan konsep “*One Stop Shopping* dan *One Stop Batik Adventure*” yaitu konsep pengunjung untuk tidak berhenti pada satu tujuan, namun dapat berpetualang dan melanjutkan kegiatannya dalam memenuhi kebutuhan

²³ P.T. Danar Hadi. 2015. *Museum Batik Danar Hadi*. Artikel tidak diterbitkan Surakarta: P.T. Batik Danar Hadi

dalam satu area.²⁴ *House of Danar Hadi* dalam mencapai konsep tersebut menawarkan beberapa fasilitas yaitu :

1) Museum (galeri koleksi batik)

Merupakan tempat tujuan utama wisata dalam *House of Danar Hadi*, terletak di sebelah bagian timur berfungsi sebagai tempat wisata bagi pengunjung yang ingin melihat tentang koleksi-koleksi menarik tentang Batik Danar Hadi. Museum terbagi menjadi 11 (sebelas) ruangan untuk memajang koleksi batik kuno Bapak H. Santosa Doellah yang terbagi menjadi sembilan jenis batik sesuai dengan tema dari museum yaitu “Batik Pengaruh Zaman dan Lingkungan”.

2) *Showroom* (toko)

Merupakan area untuk memajang dan memperjualkan Batik Danar Hadi serta *souvenir*. *Showroom* terletak paling depan (utara) dari *House of Danar Hadi*, letaknya yang di depan menjadikan *showroom* merupakan area pertama yang diakses oleh pengunjung pada umumnya. Pendaftaran tiket masuk pada museum dilayani pada area *showroom* ini, sehingga pengunjung baik yang sudah bertransaksi membeli ataupun pengunjung museum dapat langsung meneruskan keinginannya untuk mengunjungi museum yang letaknya bersambungan langsung tepat disebelah selatan *Showroom*.

²⁴ Wawancara dengan narasumber: Gigih, Staf Meseum Batik Danar Hadi Surakarta (Selasa, 24 Maret 2015. Pukul 10.19 WIB)

3) Restoran

Merupakan area dimana pengunjung dapat bersantai sambil menyantap hidangan yang disajikan. Restoran terletak tepat di sebelah barat museum sehingga bagi para pengunjung museum setelah cukup lelah berkeliling dapat bersantai sejenak dan menikmati hidangan di restoran ini. Restoran ini bernama “Soga” diambil dari nama material kayu yang juga merupakan bahan utama dalam proses pewarnaan Batik Danar Hadi, hal itu membuat restoran masih memiliki sedikit sentuhan dari Batik Danar Hadi.

4) *Ndalem* Wuryaningratan

Berdasarkan catatan yang ada pada K.R.M.H. Saparto (putra kedua K.P.H. Wuryaningrat) *Ndalem* Wuryaningratan dibangun oleh K.R.A. Sosrodiningrat IV yang merupakan ayah K.P.H. Wuryaningrat kurang lebih pada tahun 1890 dengan mempergunakan arsitek dari Belanda.²⁵ Tampak depan bangunan yang bernuansa Eropa sangat kontras dengan ruangan-ruangan didalamnya yang ditata berdasarkan penataan konsep rumah Jawa. Setelah dimiliki oleh Bapak H. Santosa Doellah pada tahun 1997, maka *Ndalem* Wuryaningratan dipugar oleh beliau dengan tetap mempertahankan keutuhan bangunan aslinya. Saat ini *Ndalem* Wuryaningratan dipergunakan komersial disewakan kepada masyarakat umum seperti untuk resepsi pernikahan dan sebagainya.

²⁵ P.T. Danar Hadi. 2015. *Ndalem Wuryaningratan*. Artikel tidak diterbitkan Surakarta: P.T. Batik Danar Hadi

4. Tinjauan tentang *Café*

a. Pengertian *Café*

Café adalah semacam restoran cukupan yang sifatnya tidak resmi dengan pelayanan cepat, di mana para tamu mengumpulkan makanannya di atas baki yang diambil di atas *counter* dan kemudian membawanya ke meja makan.²⁶

Café dikaitkan dengan kepariwisataan termasuk salah satu jenis restoran, artinya usaha komersial yang ruang lingkup dan kegiatannya menyediakan hidangan makanan dan minuman.²⁷

Café menurut *Dictionary of English Language and Culture* oleh Longman adalah restaurant kecil yang melayani/ menjual makanan ringan dan minuman, *café* biasanya digunakan oleh orang-orang untuk menghabiskan waktu atau istirahat sejenak. *Café* adalah tempat yang paling menyenangkan, dan yang mana satu menemukan segala macam orang karakter yang berbeda.²⁸

Café pada awalnya hanya berfungsi sebagai kedai kopi, tetapi sesuai dengan perkembangan jaman *café* telah memiliki banyak konsep, di antaranya sebagai tempat menikmati hidangan atau dinner, *café* otomotif yaitu *café* yang disediakan bagi komunitas penggemar dunia otomotif, sampai

²⁶ Marsum Widjojo, Atmojo. *Restoran dan Segala Permasalahannya* Yogyakarta: Andi. 2000. Hal.8-11

²⁷ Peraturan pemerintah RI No. 34/PP/DPR RI/1997. Hal. 2

²⁸ Broudy, E. *Designing to Sell*. New York: Mc. Graw-Hill. 1986. Hal. 43

pada *cyber cafe* atau *cafe* yang menyediakan fasilitas jaringan online atau internet bagi konsumennya.²⁹

b. Sistem Pelayanan Pada *Café*

Cara penyajian makanan pada *cafe* ada beberapa macam cara penyajian yaitu:³⁰

1) *Self Service*

Dimana pengunjung melakukan pelayanan bagi dirinya sendiri. Pengunjung datang kemudian mengambil makanan dan minuman yang mereka inginkan kemudian menuju ke kasir dan membayar makanan mereka lalu duduk ditempat yang disediakan. Cara ini terkesan familiar dan bersahabat.

2) *Waiter or Waitress Service To Tables (Table Service)*

Pengunjung datang dan duduk pada kursi yang disediakan, kemudian pramusaji akan melayani mereka dan mengantarkan menu dan makanan hingga membayar ke kasir, sehingga orang tidak perlu beranjak dari kursinya. Cara ini kesannya formal.

²⁹ Wahyu Reny Faraditya. 2013. TA: *Desain Interior Cafe Maggie Pancake Surabaya Dengan Langgam Shabby Chi*. Tugas Akhir tidak diterbitkan. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November

³⁰ De Chiara, Joseph. *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning*. New York: Mc Grawi Hill International edition, 1975. Hal 58

3) *Counter Service*

Dimana terdapat area khusus yang terdapat *display* makanan yang ada, biasanya digunakan untuk pelayanan yang cepat dan *service* yang tidak formal.

4) *Automatic Vending*

Menggunakan mesin otomatis. Pengunjung memasukkan koin lalu dari mesin keluar makanan yang dipilihnya.

c. Program Ruang *Café* Secara Umum

Tata ruang restoran tentunya dirancang dan dibangun dengan pertimbangan siklus kegiatan operasional dimulai dari ruangan sebagai tempat melakukan kegiatan awal yakni penerimaan bahan mentah kemudian diproses sampai dengan penyajiannya. Semua tahapan tersebut memerlukan ruangan yang memadai. Oleh karena itu, persyaratan ruangan *café* dibedakan menjadi dua yaitu:³¹

- 1) Ruangan depan (*Front Area*), yaitu ruangan-ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan diperuntukkan bagi pelanggan restoran sebagai daerah pelayanan, seperti ruang makan, bar, *cocktail lounge*, ruang parkir tempat ibadah dan lain sebagainya. Persyaratan ruangan *café*:
 - a) Luas area memenuhi standar
 - b) Penyekat antara *Café* dan dapur harus tahan terhadap api

³¹ Lawson, Fred. *Restaurant Planning and Design*. Cambridge: Cambridge University Press. 1994. Hal. 45

- c) Tersedianya pintu darurat dan tangga darurat
 - d) Selalu terpasang alat deteksi kebakaran
 - e) Pintu keluar masuk pelanggan dan pegawai harus terpisah
 - f) Cukup penerangan
 - g) Sirkulasi udara memadai dan tersedianya pengatur suhu udara
 - h) Bersih, rapi dan sanitasi (memenuhi syarat kesehatan)
 - i) Kualitas bahan bangunan memenuhi standar
 - j) Lay out ruangan yang tercipta mudah dirubah
 - k) Mudah untuk dibersihkan dan dirawat.
- 2) Ruang Belakang (*Back Area*), yaitu ruangan-ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan sebagai area penyimpanan, persiapan, pengolahan produk makanan dan minuman yang mana sebagai tempat aktivitas kerja bagi karyawan cafe dan sebagai daerah terlarang bagi pelanggan untuk masuk ke dalamnya seperti dapur, gudang, tempat penumpukan sampah, *steaward area* dan lain sebagainya. Sehingga syarat-syarat *back area*:
- a) Cukup Penerangan
 - b) Gudang penyimpanan bahan makanan terpisah sesuai jenisnya
 - c) Lantai tidak licin dan dibuatkan selokan-selokan saluran pembuangan air yang memadai dan lancar
 - d) Terpasangnya alat penghisap dan saluran pembuangan asap dapur saluran air bersih lancar dan mencukupi.

5. Tinjauan tentang *Merchandise Store*

a. Pengertian *Merchandise Store*

Merchandise berarti barang-barang yang diproduksi untuk keperluan penjualan,³² sedangkan *Store* berarti toko.³³ *Merchandise Store* dapat diartikan sebagai tempat yang di dalamnya terdapat kegiatan jual beli dengan jenis benda atau barang yang spesifik, misalnya toko buku, toko buah dan sebagainya. *Merchandise Store* dalam perancangan *Juventus Club Indonesia* (JCI) di Surakarta adalah tempat atau toko yang menjual produk dalam hal ini adalah *souvenir* bola khususnya Juventus.

b. Sistem Pelayanan *Merchandise Store*

Dalam sebuah penjualan sistem pelayanan merupakan bagian yang tidak boleh diabaikan, sebab hal tersebut ikut menentukan tingkat penjualan pada sebuah produk. Sistem area dalam suatu area penjualan dapat dibedakan menjadi 3 jenis sistem pelayanan, yaitu:³⁴

1) *Self service*

Pembeli pada cara pelayanan swalayan ini dapat mengambil barang-barang yang dibutuhkan. Apabila telah selesai langsung dibawa ke

³² Arti Definisi. “*Definisi Merchandise*” (Online), (<http://www.arti-definisi.com/Merchandise> diakses Selasa, 27 Desember pukul 15.46 WIB)

³³ Kamus Lengkap. “*Arti Kata Store*”, (Online), (<http://kamuslengkap.com/kamus/inggris-indonesia/arti-kata/store> diakses Selasa, 27 Desember pukul 15.58 WIB)

³⁴ Beddington, Nadine. *Design for Shopping Centre*. London: Butterworth Scientific. 1982. Hal. 6

kasir untuk pembayaran dan pembungkusan. Sistem ini umumnya dipakai pada *supermarket* dan *hypermarket*.

2) *Self selection*

Pembeli dapat memilih dan mengambil barang-barang, kemudian mengumpulkan ke pelayan dan meminta bon pembayaran, kemudian ke kasir untuk pembayaran serta mengambil barang. Sistem ini umumnya diterapkan pada *variety store* dan *departement store*

3) *Personal service*

Pembeli dilayani langsung oleh penjual/pelayan melalui *counter*. Konsumen hanya menyebutkan barang yang diinginkan, dicari atau dibeli, setelah barang yang diinginkan didapat, pelayan meminta pembayaran dan membungkus barang tersebut. Sistem ini biasanya digunakan untuk penjualan barang-barang bernilai tinggi seperti perhiasan, elektronik, *handphone* dan sebagainya.

Merchandise Store pada perancangan interior *House of Juventus Club Indonesia* (JCI) di Surakarta menggunakan nama *JCI Store* dengan sistem pelayanan *Self Selection*.

c. Tata Ruang Penjualan (*Interior Display*)

Toko yang menawarkan *merchandise* tentunya memiliki beragam cara untuk membuat produknya terlihat menarik sehingga pembeli tertarik untuk membeli. Penataan sistem display toko yang baik dapat mewujudkan

tercapainya penyajian produk yang menarik. Sistem display pada toko dapat dibedakan menjadi 3 jenis.³⁵

- 1) *Display* terbuka apakah barang dagangan itu dapat diraba, dibuka, dicoba dan sebagainya. Untuk yang demikian pilihan sistem *display* yang sesuai adalah display terbuka.
- 2) *Display* tertutup *enclosed* ada pula barang dagangan yang dapat dicobakan namun harus melalui pelayanan pramuniaga. Untuk itu biasanya dipilih display tertutup kaca. Salah satu pertimbangan pemilihan system
- 3) *Wall system* adalah sistem pajang pada dinding yaitu berupa rak/lemari pajang yang dikembangkan pada bidang dinding atau masuk kedalam

6. Tinjauan Tentang Ruang Pamer

a. Pengertian Ruang Pamer

- 1) Ruang Pamer (*Show Room*) *Room Used For The Display Of Good Merchandise*, artinya adalah ruangan yang dipergunakan untuk kepentingan pemajangan benda koleksi atau barang dagangan.³⁶
- 2) Ruang pamer merupakan tempat yang digunakan untuk mengadakan pertunjukan atau memamerkan suatu barang dengan tujuan untuk memberikan informasi dan mempromosikan sesuatu kepada orang yang datang ke tempat tersebut.³⁷

³⁵ Prabu Wardono dikutip dalam Nur Alyani Moeliono. TA: *Douce France Bakery & Café*. Tugas Akhir tidak diterbitkan. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar

³⁶ Neufert, Ernest. *Architect Data*. London: Granada. 1980. Hal. 359

³⁷ Academia. “*Pengertian Ruang Pamer*”, (Online),
(http://www.academia.edu/19609092/Pengertian_Ruang_Pamer diakses pada Kamis, 29 Januari 2016 pukul 20.56 WIB)

b. Persyaratan Ruang Pamer

Ruang pamer sebagai tempat untuk memamerkan atau mendisplay karya seni harus memenuhi beberapa hal, yaitu:³⁸

- 1) Terlindung dari kerusakan, pencurian, kelembabpan, kekeringan, cahaya langsung matahari dan debu
- 2) Pencahayaan yang cukup
- 3) Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang stabil
- 4) Tampilan display dibuat semenarik mungkin dan dapat dilihat dengan mudah

c. Standar Ruang Pamer

Sebuah perancangan ruangan yang memamerkan suatu barang atau produk perlu beberapa pertimbangan yang berkaitan dengan penataan ruang dan bentuk area pamer sendiri, antara lain:³⁹

- 1) Ditemukan tema pameran untuk membatasi benda-benda yang termasuk dalam kategori yang dipamerkan
- 2) Merencanakan sistematika penyajian sesuai dengan tema yang terpilih, jenis penyajian tersebut terdiri dari:
 - a) Sistem menurut kronologis
 - b) Sistem menurut fungsi
 - c) Sistem menurut jenis koleksi

³⁸ Neufert, Ernest. *Data Arsitek*. Jakarta: P.T. Gelora Aksara Pratama. 1996

³⁹ Susilo Tedjo. *Pedoman Pendirian Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1988

- d) Sistem menurut bahan koleksi
 - e) Sistem menurut asal daerah
- 3) Memilih metoda penyajian agar dapat tercapai maksud penyajian berdasarkan tema yang dipilih
- a) Metoda pendekatan esteis
 - b) Metoda pendekatan romantik/ tematik
 - c) Metoda pendekatan intelektual

Ruang Pamer pada perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta merupakan fasilitas ruang yang terdapat pada Area *Member*. Area *Member* disini merupakan pusat informasi mengenai komunitas serta merupakan tempat dimana kegiatan bagi para *member* dapat terakomodir seperti diskusi atau *sharing* informasi maupun menyaksikan tayangan mengenai *Juventus Football Club*. Ruang pamer pada area *member* menampilkan display yang memajang tentang benda-benda yang berkaitan dengan komunitas *JCI chapter Solo* maupun *Juventus Football Club*.

7. Tinjauan tentang Futsal

a. Pengertian Futsal

Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing beranggotakan lima orang pemain. Tujuannya adalah memasukan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain

cadangan. Tidak seperti permainan sepak bola dalam ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi garis, bukan net atau papan. Futsal juga dikenali dengan berbagai nama lain, istilah “futsal” adalah istilah internasionalnya, berasal dari kata Spanyol atau Portugis, *Football dan Sala*.⁴⁰

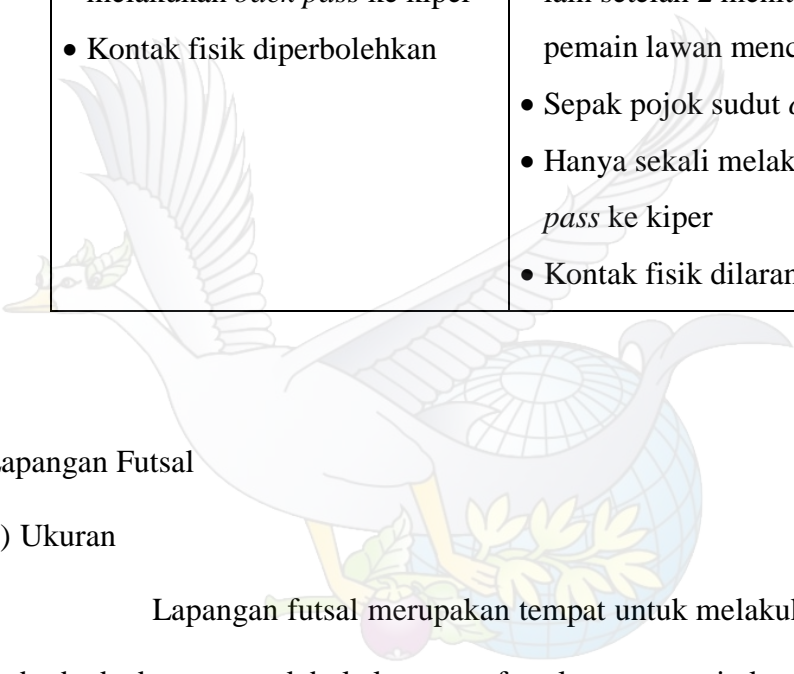
b. Perbedaan Futsal dengan Sepak Bola

Permainan futsal memiliki peraturan yang hampir sama dengan aturan sepak bola konvensional, tetapi dimodifikasi karena ruangan bermain yang lebih sempit. Perbedaan tersebut antara lain :

Tabel 01. Perbedaan Futsal dengan Sepak Bola
(Sumber: Tenang, John. D, Mahir Bermain Futsal. 2008)

Sepak Bola	Futsal
<ul style="list-style-type: none"> • Lingkaran bola 68-70 cm • 11 pemain • 3 kali pergantian pemain • <i>Throw in</i> (lemparan ke dalam) • Wasit dan 2 asisten (<i>linesman</i>) • Waktu berjalan (<i>running clock</i>) • 2 x 45 menit • Tidak ada <i>time out</i> • Tendangan gawang • Tak ada batas waktu untuk memulai kembali pertandingan • Berlaku aturan <i>offside</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Lingkaran bola 62-68 cm • 5 pemain • Tidak dibatasi • <i>Kick in</i> (tendangan ke dalam) • Wasit dan 2 asisten serta pencatat waktu • <i>Stopped clock</i> (dioperasikan oleh pencatat waktu) • 2 x 20 menit • Sekali <i>time out</i> tiap babak • Lemparan gawang

⁴⁰ Wikipedia. “Futsal”, (Online), (<https://id.wikipedia.org/wiki/Futsal> diakses pada Jumat, 30 Desember 2016 pukul 9.44 WIB)



<ul style="list-style-type: none"> • Kiper di beri waktu 6 detik melakukan tendangan gawang • Tak ada batas pelanggaran • Pemain yang diganjar kartu merah tidak bisa diganti pemain lain • Sepak pojok area <i>corner</i> • Tidak ada batasan untuk melakukan <i>back pass</i> ke kiper • Kontak fisik diperbolehkan 	<ul style="list-style-type: none"> • 4 menit untuk memulai lagi pertandingan • Tidak berlaku <i>offside</i> • Kiper di beri waktu 4 detik melakukan lemparan gawang • Ada batasan 5 kali pelanggaran • Pemain yang diganjar kartu merah bisa diganti oleh pemain lain setelah 2 menit atau pemain lawan mencetak gol • Sepak pojok sudut <i>corner</i> • Hanya sekali melakukan <i>back pass</i> ke kiper • Kontak fisik dilarang
---	---

c. Lapangan Futsal

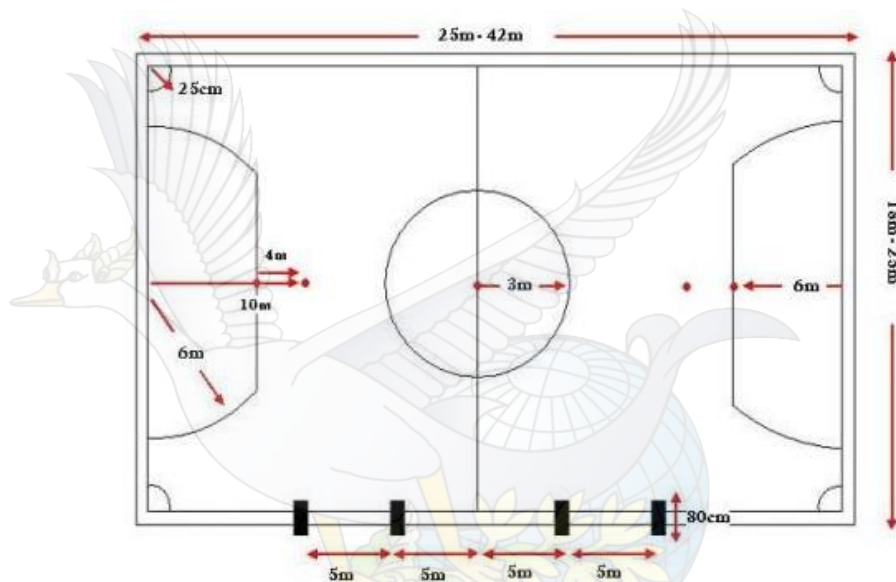
1) Ukuran

Lapangan futsal merupakan tempat untuk melakukan olahraga, berbeda dengan sepak bola lapangan futsal mempunyai ukuran yang lebih kecil. Permukaan lapangan harus mulus, rata dan tidak kasar. Lapangan futsal yang baik menggunakan kayu, lantai parkit atau bahan lainnya, perlu dihindari penggunaan lantai futsal dari bahan beton atau korn block.

Lapangan futsal harus berbentuk bujur sangkar. Garis samping pembatas lapangan harus lebih panjang dari garis gawang, adapun ukuran lapangan futsal adalah:

Tabel 02. Ukuran Standar Lapangan Futsal
(Sumber: <http://e-journal.uajy.ac.id/837/3/2TA12708.pdf>)

Tingkat	Panjang Lapangan		Lebar Lapangan	
	Minimal	Maksimal	Minimal	Maksimal
Regional	25m	42m	15m	25m
Nasional	25m	42m	15m	25m
Internasional	28m	42m	18m	25m



Gambar 10. Ukuran Lapangan Futsal
(Sumber:

<http://www.tatamegahfutsal.com/article/view/rdgooi74ms1p9yu/ukuran-dan-gambar-lapangan-futsal>)

2) Tanda lapangan

Lapangan futsal harus dibatasi oleh garis. Garis di kedua sisi yang terpanjang disebut *touch line*, sementara kedua sisi yang pendek disebut *goal line* atau garis gawang. Semua garis memiliki lebar 8 cm dan garis harus terlihat dengan jelas biasanya dengan warna putih. Lapangan dibagi dua dengan garis pembatas. Titik tengah pada garis setengah

lapangan dengan sebuah lingkaran dibuat dari titik tengah dengan diameter 3 m. Area pinalti ditandai pada masing-masing ujung lapangan, seperempat lingkaran dengan diameter 6 meter ditarik sebagai pusat di luar masing-masing tiang gawang. Seperempat lingkaran dibuat garis pada sudut kanan hingga garis gawang dari luar tiang gawang. Bagian atas dari masing-masing seperempat lingkaran dihubungkan dengan garis sepanjang 3,16 meter berbentuk sejajar dengan garis gawang antara kedua tiang tersebut.⁴¹

3) Gawang

Gawang harus ditempatkan pada bagian tengah dari masing-masing garis gawang. Gawang terdiri dari dua tiang gawang yang sama dari masing-masing sudut dan dihubungkan dengan puncak tiang oleh mistar gawang secara horizontal (*cross bar*). Jarak antar tiang gawang adalah 3 meter, sementara jarak dari tanah ke mistar gawang adalah 2 meter. Tiang gawang dan mistar gawang memiliki lebar yang sama, sedangkan jaring dapat dibuat dari nilon yang diikat ke tiang gawang dan mistar gawang di bagian belakang yang dikaitkan pada pantek atau benda berat.⁴²

⁴¹ <http://e-journal.uajy.ac.id/837/3/2TA12708.pdf> diakses pada Jumat, 30 Desember 2016 pukul 22.09 WIB

⁴² <http://e-journal.uajy.ac.id/837/3/2TA12708.pdf> diakses pada Jumat, 30 Desember 2016 pukul 22.09 WIB

8. Tinjauan tentang *Office*

a. Pengertian *Office*

Office merupakan bahasa Inggris dari kantor. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kantor memiliki arti balai (gedung, rumah, ruang) tempat untuk mengurus suatu mengenai pekerjaan (perusahaan); tempat menjalankan pekerjaan. Pengertian lainnya dari kantor adalah, sebuah unit lembaga atau organisasi yang terdiri dari tempat, personil serta operasi ketatausahaan demi membantu pimpinan organisasi.⁴³ Pengertian lain dari kantor adalah dari bahasa Belanda yaitu *kantoor*, atau bahasa Perancis *comptoir* adalah sebutan untuk tempat yang digunakan untuk perniagaan atau perusahaan yang dijalankan secara rutin.⁴⁴

Office pada perancangan ini merupakan tempat untuk pengelola JCI *chapter* Solo melangsungkan kegiatan organisasinya yang meliputi manager, sekretaris, *finance*, divisi nobar dan para karyawan dalam aktivitas melaksanakan tugasnya masing-masing maupun rapat-rapat mengenai kepentingan JCI *chapter* Solo.

⁴³ Ipapa. “*Pengertian dan Fungsi Kantor*”, (Online), (<http://ipapa.co.id/en/blog/article/342/pengertian-dan-fungsi-kantor> diakses Minggu, 1 Januari 2017 pukul 16.19 WIB)

⁴⁴ Wikipedia. “Kantor”, (Online), (<https://id.wikipedia.org/wiki/Kantor> diakses pada Minggu, 1 Januari 2017 pukul 17.14 WIB)

b. Tata Ruang *Office*

Menurut Porras dan Peterson, pemilihan Layout harus menjadi salah satu agenda dari pihak manajemen, karena akan mempengaruhi produktifitas sebuah organisasi.⁴⁵

George R. Terry menerangkan bahwa tata ruang kantor adalah penentuan mengenai kebutuhan dan penggunaan ruang secara terperinci untuk menyiapkan suatu susunan yang praktis dari faktor-faktor fisik yang perlu bagi pelaksanaan kerja perkantoran dengan biaya-biaya yang layak.⁴⁶

Ida Nuraida menerangkan tata ruang kantor adalah pengaturan ruangan kantor serta penyusunan alat-alat dan perabotan kantor pada luas lantai dan ruangan kantor yang tersedia untuk memberikan sarana bagi pekerja.⁴⁷

c. Tujuan Tata Ruang *Office*

Berkenaan dengan tujuan sebuah tata ruang kantor, berikut rumusan tentang tujuan tata ruang kantor:⁴⁸

- 1) Menggunakan ruangan yang ada guna dimanfaatkan untuk faedah ekonomis yang besar
- 2) Memudahkan pengawasan manajer terhadap para *staff* yang sedang bekerja.

⁴⁵ Badri Munir, Sukoco. *Manajemen Administrasi Perkantoran Modern*. Jakarta: Erlangga. 2007. Hal.189

⁴⁶ The Liang Gie. *Administrasi Perkantoran Modern Liberty*. Yogyakarta. 2000. Hal. 186

⁴⁷ Ida Nuraida. *Manajemen Administrasi Perkantoran*. Yogyakarta: Kanisius. 2008. Hal. 142

⁴⁸ Ida Nuraida. *Manajemen Administrasi Perkantoran*. Yogyakarta: Kanisius. 2008. Hal. 142-143

- 3) Memudahkan arus komunikasi dan arus kerja
- 4) Memberikan kepuasan dan kenyamanan kerja
- 5) Menyediakan pelayanan yang dibutuhkan pegawai seperti komputer, telepon, teleks, intercom, faksimili, e-mail dan pelayanannya lainnya seperti penyediaan air minum
- 6) Memudahkan setiap gerakan para pegawai dalam penyimpanan arsip
- 7) Memberikan rasa aman dan keleluasaan pribadi
- 8) Menjauhkan pekerjaan yang menimbulkan bunyi keras, gaduh dan mengganggu pekerjaan yang membutuhkan konsentrasi tinggi
- 9) Menciptakan citra dan kesan yang baik bagi para pelanggan dan tamu perusahaan

B. Pendekatan Pemecahan Desain

1. Pendekatan Fungsi

Francis D.K. Ching mengemukakan pendekatan fungsi yang sesuai kriteria meliputi:⁴⁹

- a. Pengelompokan furniture yang spesifik aktivitas.
- b. Dimensi dan ruang gerak yang dapat di kerjakan
- c. Jarak sosial yang memadai.
- d. Privasi visual dan akustik yang memadai.
- e. Fleksibilitas dan adaptabilitas yang memadai.

Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* ini berfungsi sebagai wadah komunitas JCI *chapter* Solo dalam segala kegiatannya

⁴⁹ Ching, Francis DK. *Desain Interior dengan Ilustrasi, Edisi Kedua*. Jakarta: Indeks. 2011. Hal. 36.

serta menawarkan fasilitas *café* yang mampu memenuhi kebutuhan masyarakat akan sebuah tempat untuk berkumpul, makan ringan atau sekedar minum. Dalam perancangan ini, kemudahan dan pelayanan kepada pengunjung maupun pengelola menjadi hal yang pokok beserta interiornya.

Sebagai upaya dalam memenuhi fungsi, tentu perlunya membutuhkan sebuah wadah untuk mewadahi segala aktivitas dalam fasilitas-fasilitas ruang, pada perancangan ini. Terdapat tiga masa bangunan, meliputi:

1) Area Pengelola

Merupakan tempat pengelolaan, baik kantor dan pengelolaan persiapan menu pada *café*. Sebagai tempat pengorganisasian karyawan dalam melakukan tugas-tugas administrasi dan tugas pelayanan pada pengunjung yang datang. Tempat tersebut membutuhkan pemilihan jenis prabot, penataan, pemilihan warna dan pencahayaan tersendiri yang dapat mendukung segala kebutuhan dan aktifitas tiap ruangan. Pada ruang pengelolaan terbagi menjadi Area Administratif yaitu: kantor direktur, ruang karyawan, ruang *meeting*, area resepsionis, kasir dan area pelayanan, yaitu: area dapur untuk persiapan dan pembuatan menu *café* yang dilengkapi oleh ruang penyimpanan bahan masakan, ruang staf dan gudang.

2) Area Member

Area Member dalam perancangan ini disediakan sebagai area informasi mengenai *Juventus Club Indonesia (JCI)* maupun *Juventus Football Club*. Area member ini dilengkapi dengan ruang divisi *member*, meja *counter*, area diskusi serta ruang pameran yang berfungsi tempat pajangan

mengenai benda-benda yang berhubungan dengan Juventus. Ruang divisi *member* digunakan oleh kepala divisi *member* dalam melakukan pekerjaannya, Meja *counter* digunakan sebagai pusat informasi bagi para *member* atau pengunjung yang hendak menanyakan sesuatu. Area diskusi digunakan untuk para *member* yang ingin saling bertukar informasi dengan suasana yang nyaman dilengkapi oleh kursi sofa, meja dan televisi LCD. Konsep perancangan bergaya modern seperti *gallery* yang ada pada Juventus *stadium*. Area ini diperuntukan khususnya bagi anggota JCI baik *member* maupun penggemar Juventus yang ingin mengetahui informasi tentang Juventus.

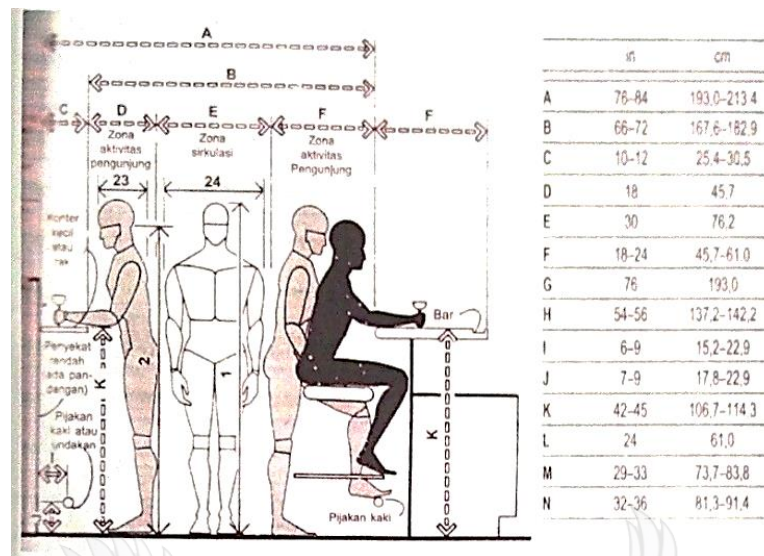
3) Area Pengunjung

Pada area pengunjung merupakan area yang disediakan untuk menikmati menu pada *café*, *merchandise store* maupun futsal. Area *cafe* yang disediakan menggunakan sistem pelayanan yang *simple*, yaitu *table service* dimana pengunjung datang mencari meja kemudian dilayani oleh *waiters*. Sistem pelayanan tersebut sesuai dengan konsep yang diterapkan pada perancangan ini yaitu modern dimana kesan *simple* sangat dominan. Dalam perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta ini menampilkan tema Juventus disajikan dengan gaya modern. Pengunjung dapat menikmati sajian *café* dengan nuansa ruang yang kental dengan *Juventus Football Club*. Area *cafe* tidak hanya difungsikan sebagai tempat makan saja, namun juga sebagai tempat pertukaran informasi, bersosialisasi, dan bersantai bersama keluarga maupun teman-teman.

2. Pendekatan Ergonomi

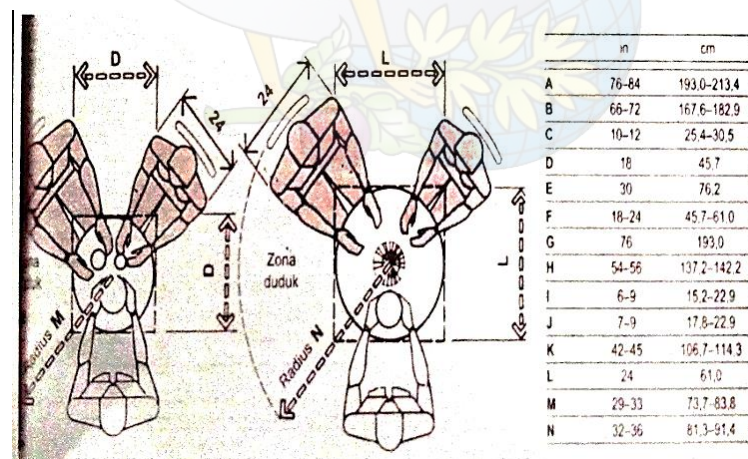
Ergonomi merupakan salah satu dari persyaratan untuk mencapai desain yang *qualified, certified, dan customer need*, sehingga menjadi keterkaitan yang simultan dan menciptakan sinergi dalam memunculkan gagasan desain, sehingga desain yang dirancang merasa aman, nyaman dan efektif.⁵⁰ Pada setiap ruang lingkup garap seperti pada Lobi, Area *Cafe*, *Merchandise Store*, Ruang *Member*, *Office* dan Area Futsal menggunakan pertimbangan-pertimbangan antropometrik dalam perancangan dasar. Dalam penerapannya, penulis menggunakan acuan buku dari Julius Panero & Martin Zelnik. Buku tersebut menjadi acuan penulis dalam perancangan interior terkait ukuran dan jarak antropometri yang diterapkan pada perancangan interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta. Diharapkan nantinya dapat mengakomodir segala aktivitas dalam interior bangunan bagi semua pelaku yang ada di dalam ruang. Berikut gambar-gambar literatur ukuran dimensi ruang dan manusia yang diterapkan pada perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta:

⁵⁰ Laksmi. *Evaluasi Ergonomi dalam perancangan desain, jurnal desain interior Vol. 1, No. 1.* 2006. Hal. 61-73



Gambar 11. Standar Area Posisi Kerja Bar
(Sumber: Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, hal. 219)

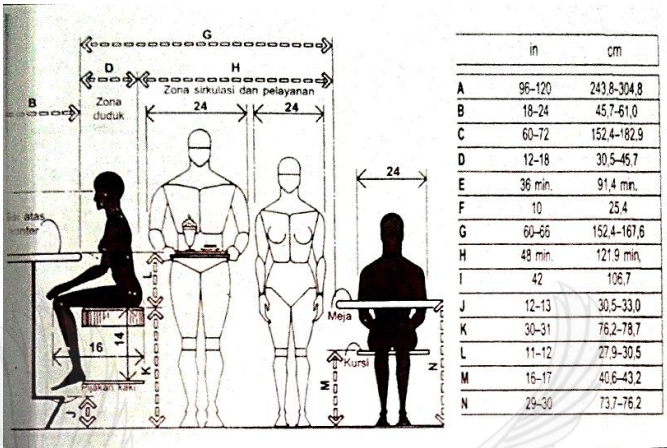
Gambar literatur diatas diambil penulis sebagai acuan perancangan pada tinggi meja bar (K) dan zona sirkulasi (E) untuk fasilitas pada area café dalam perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.



Gambar 12. Standar Jarak Bersih Sisi Publik
(Sumber: Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, hal. 219)

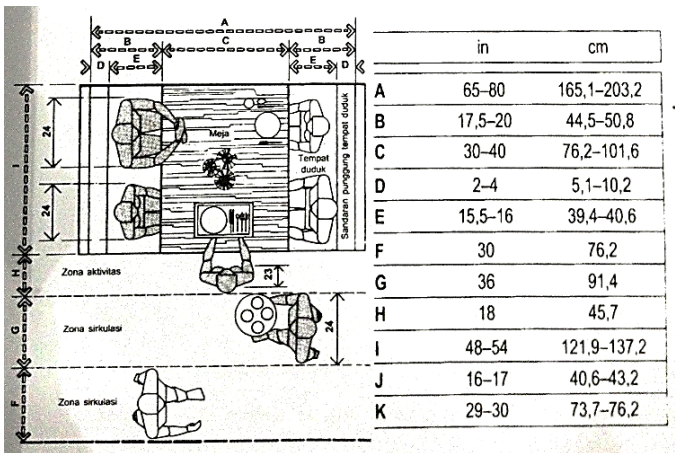
Gambar literatur diatas diambil penulis sebagai acuan perancangan pada radius zona duduk (N) dan ukuran lebar meja makan *café* (L) untuk fasilitas

pada area café dalam perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.



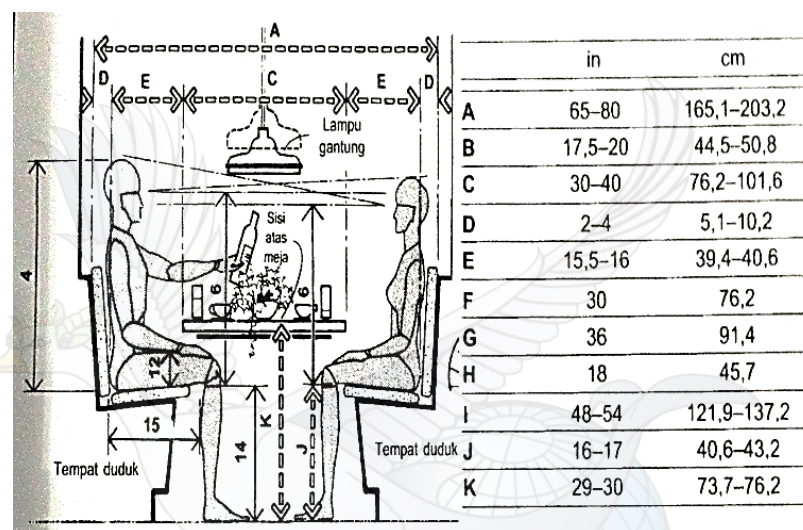
Gambar 13. Standar Tempat Duduk 2 Orang
(Sumber: Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, hal. 223)

Gambar literatur diatas diambil penulis sebagai acuan perancangan pada zona duduk bar (D), zona sirkulasi dan pelayanan (H), tinggi kursi (M) dan tinggi meja café (N) untuk fasilitas pada area café dalam perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.



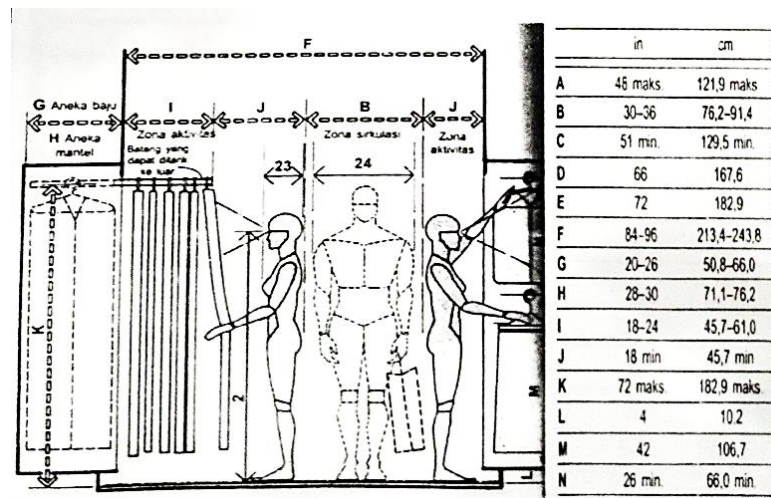
Gambar 14. Jarak Bersih Sirkulasi *Dining*
(Sumber: Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, hal. 232)

Gambar literatur diatas diambil penulis sebagai acuan perancangan pada zona aktivitas (K), zona sirkulasi (G dan F), lebar ukuran meja café, ukuran tempat duduk (E) dan jarak sandaran (D) untuk fasilitas pada area café dalam perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.



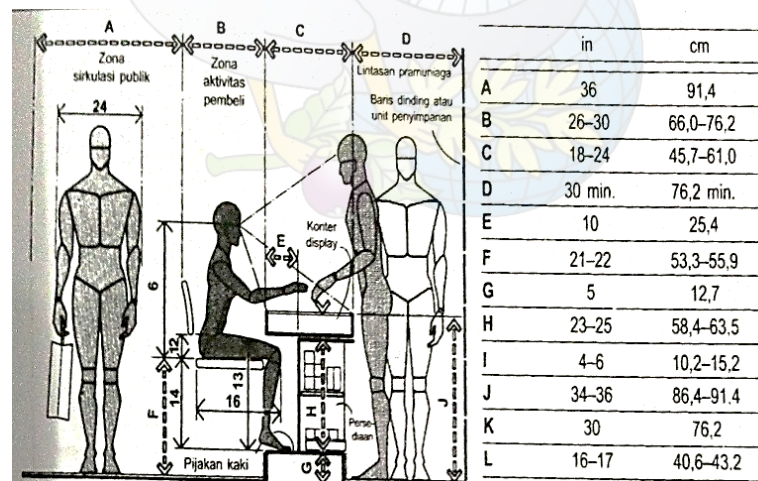
Gambar 15. Jarak Bersih *Dining Seat*
(Sumber: Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, hal. 232)

Gambar literatur diatas diambil penulis sebagai acuan perancangan pada jarak untuk tempat duduk (A) tinggi tempat duduk (J) dan tinggi meja (K) untuk fasilitas pada area café perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.



Gambar 16. Tempat Penjualan Barang Gantung
(Sumber: Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, hal. 204)

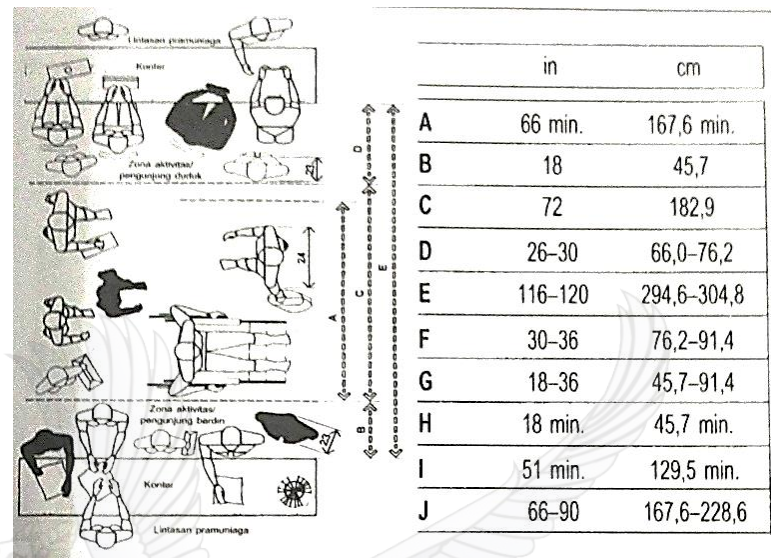
Gambar literatur diatas diambil penulis sebagai acuan perancangan pada zona sirkulasi (B) dan zona aktivitas (J) untuk fasilitas pada *Merchandise Shop* perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.



Gambar 17. Jarak Bersih Konter
(Sumber: Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, hal. 202)

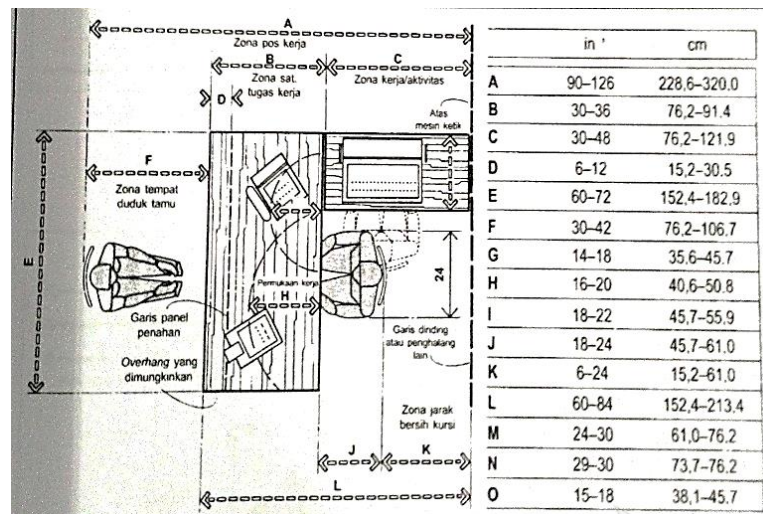
Gambar literatur diatas diambil penulis sebagai acuan perancangan pada tinggi konter display (J) dan lintasan pramuniaga (D) untuk fasilitas pada

Merchandise Shop dalam perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.



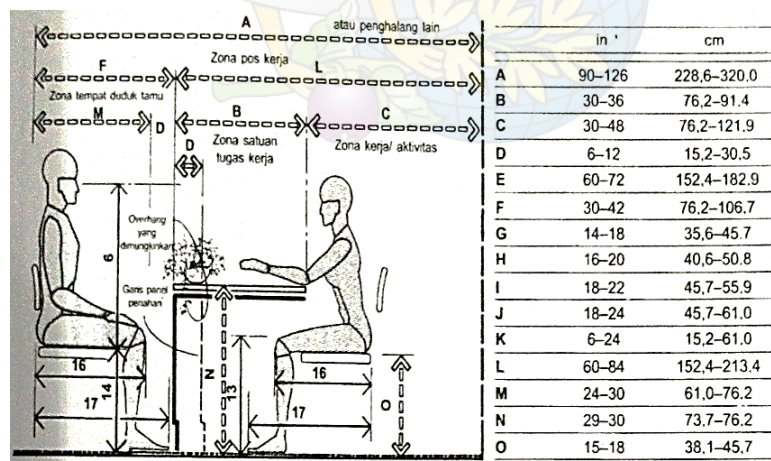
Gambar 18. Jarak Bersih Sirkulasi Konter
(Sumber: Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, hal. 201)

Gambar literatur diatas diambil penulis sebagai acuan perancangan pada zona aktivitas pengunjung berdiri (B) dan zona sirkulasi pengunjung (A) untuk fasilitas pada *Area Member* perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.



Gambar 19. Posisi Dasar Area Kerja
(Sumber: Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, hal. 176)

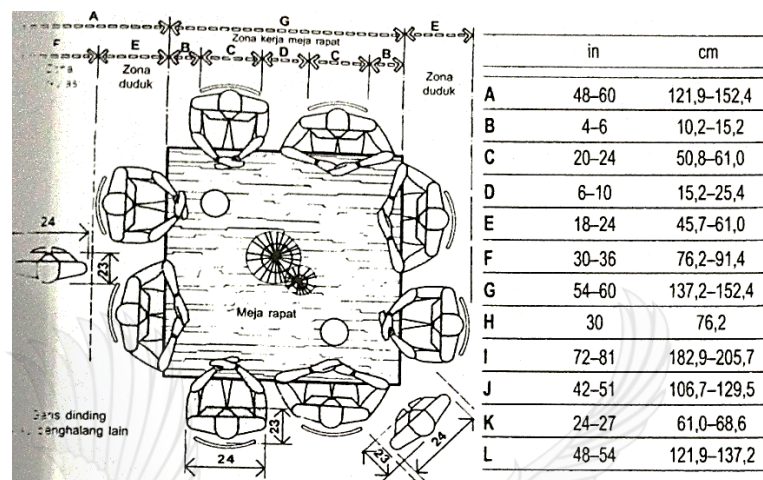
Gambar literatur diatas diambil penulis sebagai acuan perancangan pada zona kerja (C), zona set tugas kerja (B) dan zona tempat duduk tamu (F) untuk fasilitas pada *Office Club* dalam perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.



Gambar 20. Posisi Dasar Kerja dengan Tempat Duduk Tamu
(Sumber: Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, hal. 176)

Gambar literatur diatas diambil penulis sebagai acuan perancangan pada tinggi tempat duduk (O) dan tinggi meja kerja (N) untuk fasilitas pada

Office Club dalam perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.



Gambar 21. Meja Rapat Berbentuk Bujursangkar
(Sumber: Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, hal. 193)

Gambar literatur diatas diambil penulis sebagai acuan perancangan pada zona duduk (E) dan zona kerja meja rapat (G) untuk fasilitas pada ruang *meeting office club* dalam perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.

3. Pendekatan Perilaku Manusia dan Psikologi

Pendekatan perilaku manusia dan psikologi merupakan pendekatan yang berorientasi pada perilaku manusia, menjadikan perilaku sebagai faktor penting pertimbangan dalam perancangan interior yang spesifik. Kegiatan mendesain interior tidak hanya sekedar membuat karya seni semata, terdapat

muatan manfaat aktivitas yang harus terakomodir.⁵¹ Perancangan harus mengenal pengguna dengan baik untuk memperoleh alasan fungsional yang tepat dalam pengambilan keputusan desain.

Perancangan interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta terdapat meliputi Lobi, *Store*, Ruang *Meeting*, *JCI Membership*, *Café*, dan Futsal. Area Lobi secara psikologi perilaku manusia dalam hal ini adalah pengguna ruang yaitu sebagai area tunggu dan mendapatkan informasi sehingga diperlukan area tempat menunggu dan informasi yang layak untuk mengakomodir aktivitas tersebut. Perilaku manusia dalam *store* adalah melihat, memilih, mencoba dan membeli. Berdasarkan pengamatan tersebut area *store* diperlukan fasilitasi area mencoba produk yang ditawarkan, beserta penataan *display* yang baik dan sirkulasi yang memudahkan pengguna. Perilaku manusia dalam ruang *meeting* adalah memerlukan kenyamanan terkait sifat ruang yang perlu ketenangan sehingga mempengaruhi penempatan ruang dan material yang digunakan pada ruang *meeting* yaitu material yang mampu menunjang faktor kenyamanan baik pada lantai, dinding, *ceiling* maupun pengisi interior.

Fasilitas *JCI Membership*, *Café* dan Futsal merupakan objek garap cukup penting karena terkait dengan aktivitas utama komunitas *JCI chapter* Solo yang ingin diakomodir oleh penulis. Perilaku pengguna pada area *JCI Membership* adalah mendapatkan informasi, pendaftaran, berdiskusi, dan melihat-lihat barang yang dipamerkan sehingga area ini membutuhkan *display*

⁵¹ Friedmann dikutip dalam Sunarmi: *Pendekatan Pemecahan Desain Rumah Tinggal*, Jurnal Vol. 10 No. 1 Januari 2013. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta

area pajang yang menarik, area diskusi dan area pendaftaran yang nyaman dan mudah sirkulasinya. Fasilitas *café* pada perancangan ini sebagai tempat utama *nonton bareng* (nobar) pertandingan bola. Perilaku manusia ketika nobar adalah datang beramai-ramai terutama ketika dilaksanakannya pertandingan besar, sehingga diperlukan layar yang cukup besar beserta *furniture* yang memiliki fleksibilitas cukup baik. Jumlah masa nobar yang tidak dapat diprediksi diperlukan penanganan khusus agar kegiatan dapat tetap berlangsung, dalam hal ini dirancang sebuah akses langsung menuju area futsal guna berpindahnya acara nobar di area futsal dimana tersedia area yang lebih luas dari area *café*. Area futsal adalah tempat berlangsungnya aktivitas olahraga futsal, terdapat para pengguna lapangan dan penonton. Perilaku pemain lapangan yang cukup banyak benturan mempengaruhi pemilihan material lantai lapangan berupa bahan khusus yang mampu menunjang faktor keamanan. Sedangkan perilaku penonton olahraga yang datang secara beramai-ramai diperlukan akses sirkulasi yang cukup mudah beserta bahan material lantai yang cukup kuat dan mudah dibersihkan.

4. Pendekatan Tema

Perancangan interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta menampilkan tema Juventus. Juventus adalah tim sepak bola dari Italia, merupakan klub tersukses di Italia dengan torehan lebih dari 30 *title* juara *serie-A* atau kejuaraan tertinggi di Italia. Juventus berdiri sejak tahun 1897 memiliki sejarah besar dengan torehan berbagai gelar piala antar klub eropa

maupun domestik.⁵² *Juventus Football Club* banyak melahirkan legenda sepak bola dunia seperti Dino Zoff, Michel Platini, Roberto Baggio, Didier Deschamps, Zinedine Zidane, Pavel Nedved hingga Alessandro Del piero. Seragam kebesaran Juventus identik dengan warna hitam dan putih dengan sedikit sentuhan warna kuning, mempunyai lambang bergambar siluet kuda jingkrak. Berikut gambar ruang-ruang di Juventus stadium yang dijadikan penulis sebagai referensi dalam perancangan tema Juventus:



Gambar 22. Entrance di Juventus Stadium
(Sumber: <http://www.juventus.com/juve/en/stadio-e-museo/premiumclub/skybox>)



Gambar 23. Interior Café di Juventus Stadium
(Sumber: <http://www.juventus.com/juve/en/news/foto/juventuspremiumclub/juventuspremiumclub>)

⁵² *Juventus Reborn*. Oktober 2008. Tonggak Sejarah. *Soccer Series*. Hal 52



Gambar 24. Interior di *Juventus Store*
(Sumber: <http://footballtripper.com/juventus-stadium-guide/>)

Tema Juventus dipilih oleh penulis untuk memperkuat bahwa perancangan ini sebagai *home base JCI chapter Solo* juga untuk memperkenalkan salah satu klub sepak bola populer di dunia. Penerapan tema Juventus pada perancangan nantinya akan menampilkan interior dengan warna-warna yang identik dengan *Juventus Football Club*, yaitu warna hitam dan putih dengan sedikit sentuhan warna kuning. Warna-warna tersebut dipadukan dengan bentuk-bentuk yang diambil dari konsep filosofi permainan dan kostum *Juventus Football Club*. Bentuk dengan warna-warna yang identik dengan Juventus diterapkan pada elemen-elemen interior, baik pada lantai, *ceiling*, dinding, elemen pengisi interior dan elemen estesis interior.

C. Ide Perancangan

Sepak bola merupakan olahraga yang dinamis, cenderung bergerak saat pertandingan, juga dengan elemen-elemen pendukung dari olahraga sepak bola selalu berubah, baik logo tim, kostum, bola yang dipakai, stadion, turnamen bahkan peraturan yang mengikat olahraga sepak bola sekalipun selalu berubah mengikuti zaman. Perubahan lambang logo sebuah tim sepak bola berubah berdasarkan

tuntutan manajemen maupun *supporter* untuk menjadi sebuah lambang logo yang mempunyai makna dan semangat tim tersebut sesuai dengan era modern sekarang. Perubahan bola maupun kostum yang digunakan menjadi lebih fungsional maupun tepat sesuai perkembangan zaman. Renovasi stadion dengan bentuk-bentuk modern, penggunaan material rumput khusus berdasarkan fungsi dan tempat. Melihat dari fenomena-fenomena diatas mengindikasikan bahwa olahraga sepakbola dewasa ini sudah menjadi industri di negara-negara maju seluruh dunia.



Gambar 25. Perkembangan Logo Tim Sepak Bola
(Sumber: <http://www.supersoccer.co.id/sepakbola-internasional/logo-klub-sepakbola-eropa-dari-masa-ke-masa/>)



Gambar 26. Perkembangan Kostum Tim Sepak Bola
(Sumber: <https://unalux.files.wordpress.com/2014/04/evolusi-jersey-barca.jpg>)



Gambar 27. Perkembangan Bola Sepak Bola
(Sumber: <http://slyoyster.com/wp-content/uploads/2010/06/evolution-of-the-world-cup-soccer-ball.jpg>)



Gambar 28. Hasil Renovasi Stadion Juventus
(Sumber: <http://www.juventus.com/juve/en/stadio-e-museo/stadio/stadio/progetto>)

a. Gaya

Berdasarkan data gambar ide perancangan baik logo klub, kostum klub, bola serta stadion terus berkembang dengan sentuhan-sentuhan modern ke dalamnya sesuai dengan tuntutan zaman. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka dipilih gaya modern sebagai konsep desain, ditunjang dengan tema

Juventus sebagai identitas bahwa perancangan ini merupakan wadah komunitas JCI *chapter* Solo khususnya.

Gaya modern adalah gaya desain yang *simple*, bersih, fungsional mengikuti perkembangan zaman ditopang dengan kemajuan teknologi sehingga nilai benda-benda (*furniture*) sesuai dengan gaya hidup saat ini yang menuntut serba cepat, mudah dan fungsional.⁵³ Arsitektur modern merupakan perkembangan dari klasik barat, yang berubah secara revolusioner sejalan dengan Revolusi Industri mulai awal abad XIX dengan terjadinya perubahan besar-besaran dalam pola hidup dan pola pikir. Pada awal abad ke XX, antara tahun 1880 hingga 1890 terjadi revolusi industri ke dua yaitu penggunaan mesin secara besar-besaran dan bermunculan bangunan-bangunan seperti; lapangan terbang, hanggar dan bioskop. Lebih dari itu timbulnya sistem pabrikasi di mana sebagian besar elemen bangunan dibuat di pabrik, menggunakan mesin-mesin, teknologi baja tuang dan sebagainya, sehingga pembangunan dapat diselesaikan dalam waktu singkat.⁵⁴

Gaya modern mementingkan aspek fungsionalisme, meninggalkan hiasan atau ornamen-ornamen bentuk lama, menonjolkan kemajuan teknologi, konstruksi dan struktur bangunan. Ciri utama dari gaya modern yang melanda dunia pada akhir abad XIX dan awal abad XX adalah; asimetris, kubis atau semua sisi (depan samping dan belakang), dalam komposisi dan kesatuan

⁵³ Interiorudayana. 2014. “*Konsep Desain Modern*”, (Online), (<https://interiorudayana14.wordpress.com/2014/05/15/konsep-desain-interior-modern/>) diakses Kamis, 5 Januari 2017 pukul 19.01 WIB)

⁵⁴ Somalyo, Yulianto. *Arsitektur Modern*. Yogyakarta: Gadjah Mada Unirversity Press. 1997. Hal. 2

bentuk, elemen bangunan jendela, dinding, atap dan lain-lainnya menyatu dalam komposisi bangunan.⁵⁵

b. Konsep “*Lo Spirito Juve*”

Konsep yang diangkat pada perancangan ini adalah sepak bola *Juventus Football Club*, mengambil dari filosofi permainan sepak bola Juventus serta desain kostum kebesarannya yang disajikan dengan gaya modern. Juventus dikenal dengan filosofi “*Lo Spirito Juve*” yang artinya semangat pantang menyerah hingga akhir.⁵⁶ Dalam mencapai filosofi tersebut dibutuhkan beberapa sifat unsur seperti kerjasama, pergerakan pemain (lincah) dan benturan antar pemain (keras).

- 1) Kerjasama berarti adanya kesatuan, hal ini diterapkan pada perwujudan ruang dimana ada unsur pengulangan bentuk yang dapat menciptakan kesatuan.
- 2) Pergerakan pemain sepak bola yang lincah berarti adanya unsur dinamis yang diwujudkan dengan penerapan garis lengkung baik pada elemen pengisi interior maupun elemen estetis interior.
- 3) Unsur keras dapat diterapkan dengan pemakaian garis tegas. Unsur garis tegas diwujudkan dengan dipadukan bersama garis lengkung yang diambil dari kosep dinamis pada elemen pengisi interior.

⁵⁵ Somalyo, Yulianto. *Arsitektur Modern*. Yogyakarta: Gadjah Mada Unirversity Press. 1997. Hal. 65

⁵⁶ Lensa Indonesia. “Menanti *Lo Spirito Juventus*”, (Online), (<http://www.lensaIndonesia.com/2013/04/10/menanti-lo-spirito-juventus.html> diakses Kamis, 9 April 2015. Pukul 12.06 WIB)

c. Konsep Kostum *Juventus Football Club*



Gambar 29. Kostum Juventus

(Sumber: <http://www.bola.net/italia/tiket-musiman-juventus-sudah-sold-out-5295d3.html>)

Desain kostum Juventus mempengaruhi bentukan ruang dan pemilihan warna pada ruangan. Kostum *Juventus Football Club* identik dengan adanya unsur garis-garis tegas, dinamis yang selalu berubah setiap musim, unsur logo, dan warna kebesaran Juventus.

1) Sifat desain kostum yang selalu berubah menunjukkan adanya unsur dinamis.

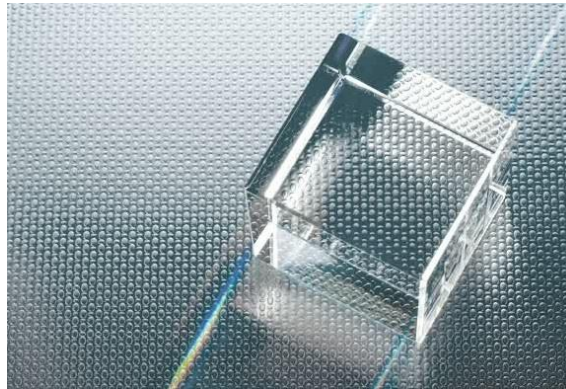
Dinamis yang diterapkan pada perancangan ini adalah dinamis kontras yang terwujud dalam pemakaian warna kontras serta penggunaan bahan yang bersifat kontras yaitu bahan hasil alam dan hasil perkembangan teknologi seperti logam yang identik dengan desain modern sesuai dengan desain yang diangkat dalam perancangan ini.

2) Unsur garis tegas pada kostum Juventus mempengaruhi bentuk layout perancangan, yaitu menerapkan unsur garis tegas pada setiap sekat antar ruangan yang dirancang.

- 3) Unsur logo berarti adanya unsur identitas *Juventus Club Indonesia (JCI)*. Pengunjung akan merasakan suasana Juventus dengan disuguhkan elemen-elemen interior yang identik dengan *Juventus Football Club*.
- 4) Unsur sponsor berarti adanya nilai komersil yang diwujudkan dengan tersedianya fasilitas *Merchandise Store*.
- 5) Warna kostum Juventus identik dengan warna hitam dan putih. Penggunaan warna hitam dan putih dibuat dominan pada setiap ruang yang dirancang bernuansa *Juventus Football Club*.

Berdasarkan penjabaran konsep diatas, bentuk yang diterapkan mengambil dari sifat kedinamisan *Juventus Football Club*, sehingga menghasilkan desain yang tidak kaku. Penerapan bentuk dinamis dikombinasikan dengan unsur filosofi Juventus yaitu kerjasama berarti adanya pengulangan bentuk yang menciptakan kesatuan atau harmoni, serta unsur keras dengan menampilkan unsur garis tegas sehingga dalam perancangan ini banyak menampilkan bentuk kombinasi dari bentuk dinamis dan tegas yang mampu membentuk suatu kesatuan.

Konsep warna yang diangkat merupakan penggabungan dari warna-warna modern dan warna yang identik dengan Juventus sebagai penguat tema yang ditampilkan. Warna modern cenderung *clean* dan *smoth*, yang dihasilkan dari perkembangan teknologi seperti besi, baja, *stainless steel*, kaca dan fiber. Warna yang identik dengan Juventus adalah warna kebesaran Juventus itu sendiri, yaitu hitam dan putih.



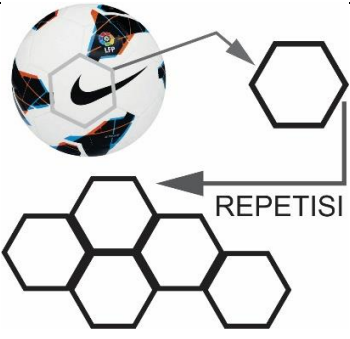
Gambar 30. Contoh Warna Bahan Modern

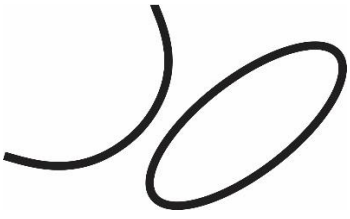
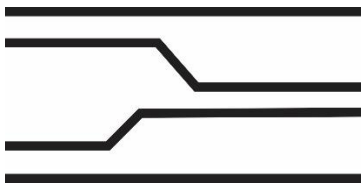
(Sumber:

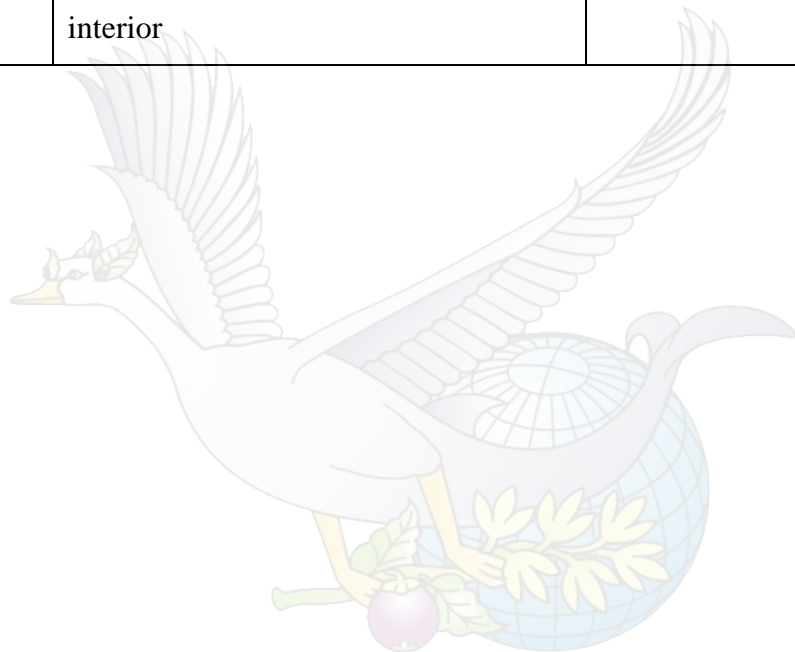
<http://www.memmert.com/technologiesgenerati on2003/ material-stainless-steel/>)

Penerapan unsur dinamis pada material bahan yang digunakan adalah dinamis kontras. Penggunaan bahan-bahan modern yang umum dipakai pada desain era modern seperti kaca, *stainless steel*, granit, fiber, besi, baja dan sebagainya dikombinasikan dengan bahan alam seperti olahan kayu yang memiliki beberapa jenis dan karakter masing-masing.

Tabel 03. Garis Besar Visualisasi Kerja Desain

UNSUR KONSEP	DESKRIPSI	CONTOH VISUALISASI DESAIN
Kerjasama	Kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh beberapa orang untuk mencapai tujuan bersama (KBBI). Berarti adanya kesatuan, merancang pengulangan pola dari unsur jaringan sebuah bola yang sudah disederhanakan diterapkan pada elemen interior baik lantai, dinding, <i>ceiling</i> dan elemen pengisi interior.	

Pergerakan pemain (lincah)	Selalu bergerak (KBBI). Berarti adanya unsur dinamis, menerapkan garis lengkung maupun warna yang kontras pada elemen pengisi interior	
Keras	Bersifat mengharuskan; memaksa, tegas dan betul-betul (KBBI). Unsur keras dapat diwujudkan dengan penerapan garis tegas pada elemen interior	

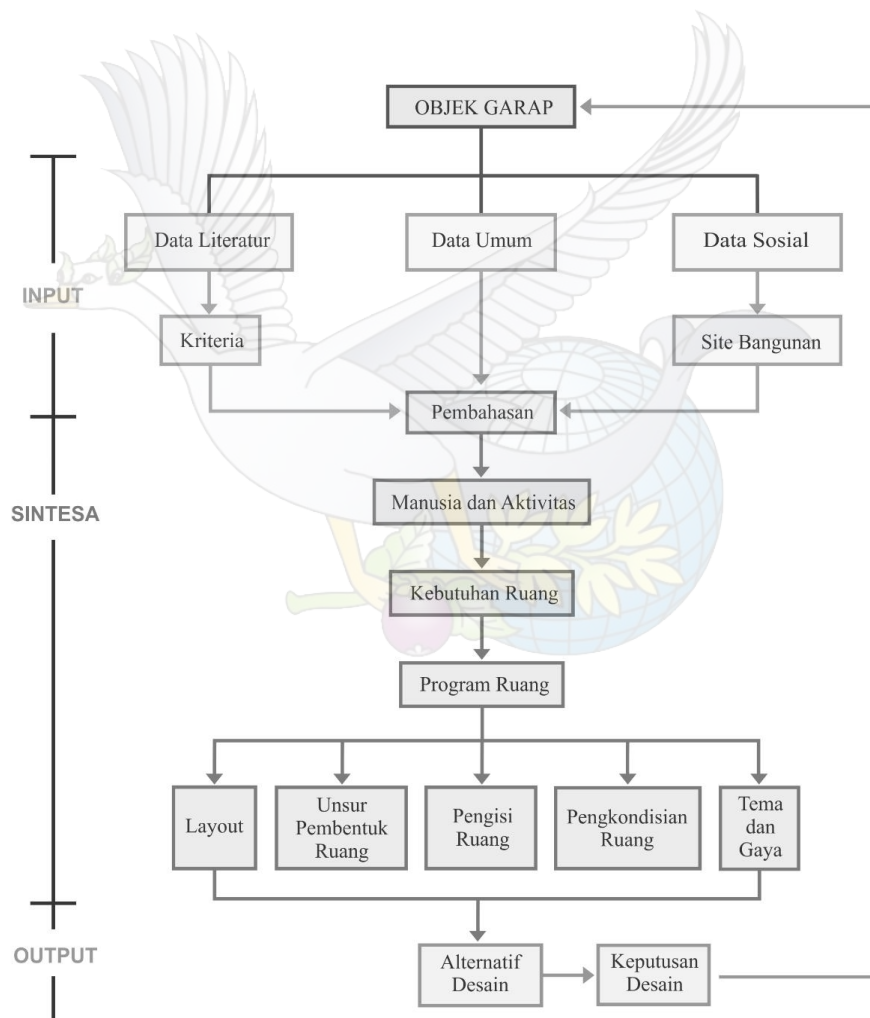


BAB III

PROSES DESAIN

A. Tahapan Proses Desain

Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta menggunakan bagan yang menjelaskan tahapan proses desain seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 31. Skema Tahapan Proses Desain
(Sumber: Pamudji Suptandar, *Desain Interior*. 1999)

Berkaitan dengan skema di atas, ada tiga tahap yang harus diperhatikan yaitu (I) *input*, (II) sintesa/analisis, dan (III) *output*. *Input* dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk dibahas atau dianalisis dalam rangka menemukan permasalahan desain dalam bentuk data. Data tersebut berupa data lisan dari informan yang berkompeten tentang komunitas JCI *chapter* Solo dan pengelola bangunan komersial *House* di Surakarta. Data tulisan maupun fisik berupa buku-buku, majalah, koran, studi internet yang terkait dengan objek garap serta keberadaan komunitas penggemar bola khususnya JCI *chapter* Solo sebagai literatur. Tahap sintesa/ analisis dilengkapi menjadi tiga data meliputi koleksi data, menemukan akar permasalahan desain, dan menyusun *programming*. Sementara itu, tahap *output* merupakan hasil olahan data dari *input* berdasarkan sintes/analisis yang kemudian dituangkan dalam ide desain berupa konsep desain dalam bentuk gambar kerja desain. Sejalan dengan hal tersebut, perwujudan Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta menggunakan data–data dalam bentuk tulis, lisan dan observasi langsung.

Data yang sudah diperoleh melalui proses di atas kemudian dianalisis dan dipecahkan permasalahannya sehingga memunculkan beberapa alternatif desain yang akhirnya menghasilkan keputusan desain dari beberapa alternatif desain yang ada. Teknik analisis menggunakan teknik analisis interaktif. Keputusan desain meliputi:

1. Aktivitas Dalam Ruang
2. Kebutuhan Ruang
3. Hubungan Antar Ruang

4. Unsur Pembentuk Ruang (lantai, dinding, *ceiling*)
5. Unsur Pengisi Ruang (*furniture* dan pelengkap / aksesoris ruang)
6. Pengkondisian Ruang (pencahayaan, penghawaan, dan akustik)
7. Penciptaan Tema/ Citra Suasana Ruang
8. *Lay out* (tata letak perabot)

Output yang berupa keputusan desain yang akan divisualkan dalam bentuk gambar kerja meliputi:

1. Gambar denah *lay out* skala 1:50
2. Gambar rencana lantai skala 1:50
3. Gambar rencana *ceiling* dan peletakan lampu skala 1:50
4. Gambar potongan ruang skala 1:50 dan 1:20
5. Gambar detail konstruksi skala 1:2, 1:5 atau 1:10
6. Gambar *furniture* terpilih 1:10 atau 1:20
7. Gambar perspektif ruang atau tiga dimensi
8. Maket skala 1:50

B. Analisis Alternatif Desain Terpilih

Proses analisis desain merupakan proses menganalisis berdasarkan data-data yang sudah dikumpulkan meliputi data tertulis, data lisan dan fakta lapangan. Data tertulis diperoleh dari literatur pustaka dan buku-buku penunjang yang mendukung perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta, yakni meliputi pengertian perancangan *House of Juventus Club*

Indonesia (JCI), aktivitas dalam ruang, kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, unsur pembentuk ruang (lantai, dinding, dan *ceiling*), unsur pengisi ruang (*furniture* dan pelengkap/ aksesoris ruang), pengkondisian ruang (pencahayaan, penghawaan, dan akustik ruang), penciptaan/ tema suasana ruang, dan *lay out* (tata letak perabot).

1. Definisi Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta

Perancangan adalah suatu proses perwujudan desain interior. Proses yang dimulai dari penemuan ide gagasan sampai dengan terwujudnya sebuah desain interior.¹ Interior adalah ruang dalam yang merupakan terusan bentuk dari arsitektur. Kegunaan interior tidak hanya melayani fisik, tetapi juga kebutuhan psikis yang mewakili idaman, hasrat, impian, dan mencari untuk keindahan lingkungan. Fungsi lain dari interior ialah menyampaikan pesan rasa yang mana kita semua membutuhkannya dalam hidup.² *House* berarti rumah (Kamus Inggris Indonesia). *Juventus Club Indonesia (JCI)* adalah komunitas resmi *supporter* tim sepak bola Juventus di Indonesia.

Dengan demikian yang dimaksud Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta ialah suatu proses yang dimulai dari penemuan gagasan sebagai tujuan awal sampai dengan proses pengerjaan rancangan ruang dalam untuk mewujudkan wadah fasilitas bagi komunitas

¹ Pena dalam buku Endy Marlina. *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. Yogyakarta: ANDI. 2008. Hal. 18

² Sunarmi. *Modul Mata Kuliah Desain Interior II*. Surakarta: STSI. 2005. Hal. 2

JCI *chapter* Solo khususnya. Fasilitas *House of JCI* terdiri dari *Cafe*, *Member Area*, *Merchandise Store*, Area Futsal dan Area Kantor. *Café* adalah tempat makan dan minum komunitas maupun pengunjung dengan menikmati hiburan *nonton bareng* (nobar). *Member Area* adalah ruangan khusus tentang informasi JCI maupun Juventus yang dilengkapi dengan ruang pameran barang-barang yang identik dengan *Juventus Football Club*. *Merchandise Store* adalah fasilitas *member* maupun pengunjung yang ingin membeli *souvenir* mulai dari *jersey* bola, jaket bola, baju, kaos, syal, gantungan kunci dan stiker yang bertema sepak bola. Lapangan futsal adalah fasilitas untuk bermain futsal komunitas JCI khususnya, serta komunitas-komunitas lain maupun pengunjung. Area kantor merupakan tempat untuk pengelola JCI *chapter* Solo dalam kepengurusan internal komunitasnya.

2. Site Plan House of Juventus Club Indonesia (JCI) di Surakarta

Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta *site plan* ditempatkan Jl. Adisucipto Manahan Solo. Tempat ini sangat strategis di pinggir jalan kurang lebih 300 meter dari Gelora Manahan dan memiliki akses langsung ke Bandara Adisumarmo.

Letak Jl. Adisucipto Manahan yang berada di tengah kota, strategis dan mudah dijangkau, menjadi pertimbangan penentu *site plan* untuk perancangan interior *house of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta. Lokasi tersebut berdekatan dengan pusat keramaian anak muda, dekat dengan hotel, gelanggang olahraga Manahan dan pusat perkantoran dan sekolah. Luas

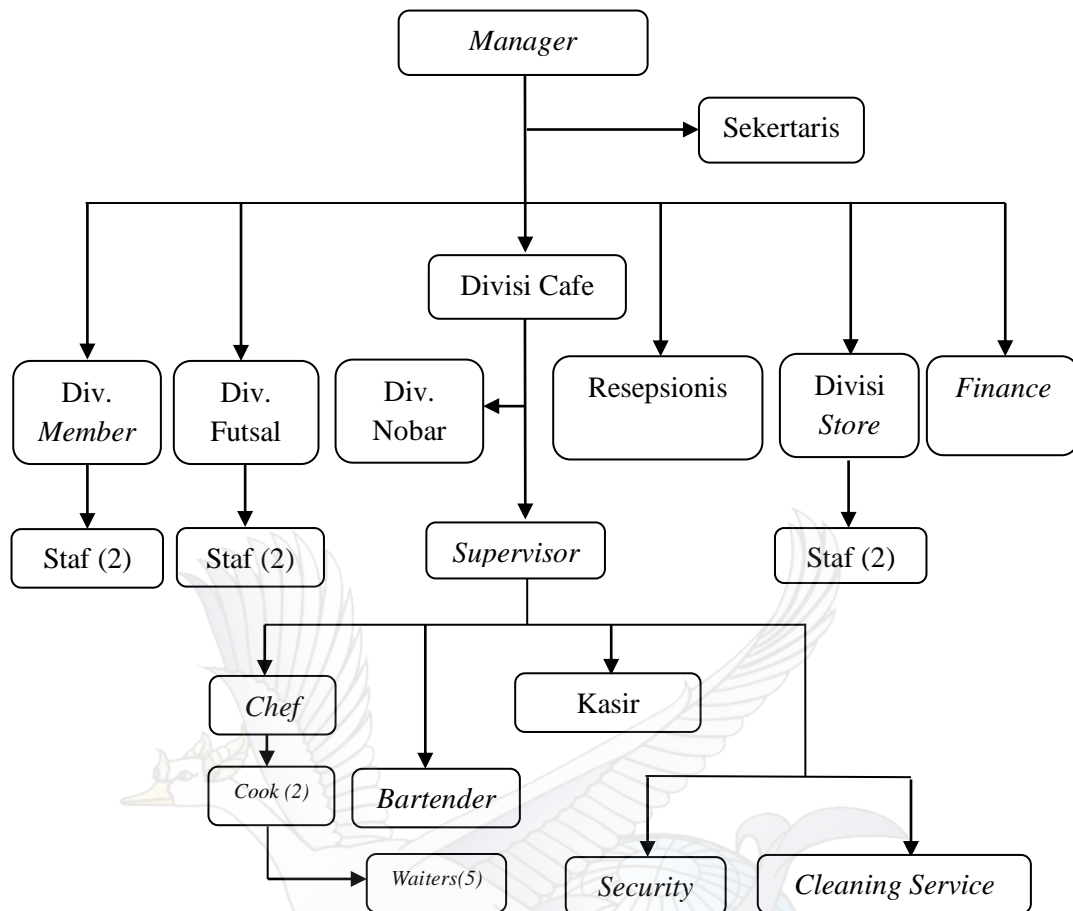
tanah pada area tersebut adalah 5000 m², bangunan interior yang digunakan untuk perancangan interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta memiliki luas 4000 m², sehingga sesuai untuk lokasi *House of Juventus Club Indonesia (JCI)*.



Gambar 32. Site Plan Asumsi Lokasi Perancangan

3. Struktur Organisasi *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta

Berdasarkan data dan pendekatan terhadap informan, perancangan interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* merupakan sebuah pelayanan jasa yang dikelola oleh swasta. Wadah ini dimiliki perorangan dengan pengelolaan sebagai berikut:



Skema 01. Struktur Organisasi *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta
(Sumber: Hasil wawancara dan analisa penulis)

Dari struktur organisasi diatas, dapat dijelaskan secara detail tugas pokok struktur organisasi sebagai berikut:

a. *Manager*:

- 1) Bertanggung jawab atas operasional *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* secara keseluruhan.
- 2) Memimpin kegiatan pengoperasian *House of JCI*.
- 3) Bertemu langsung dengan pelanggan untuk memelihara hubungan baik antara pelanggan seperti *complain*.

- 4) Menyelenggarakan rapat *intern* secara kontinu sebagai sarana memberi dan menerima saran untuk meningkatkan mutu produk dan pelayanan.
- b. Sekretaris:
 - 1) Bekerja mengatur dan *management* semua kegiatan *manager*
 - c. *Finance/* keuangan:
 - 1) Bekerja mengatur semua uang yang masuk dan keluar dari pendapatan baik dari *café*, *member*, futsal dan *Store*.
 - d. Divisi Futsal:
 - 1) Bekerja mengatur dan *management* kegiatan futsal juventini.
 - 2) Membuat jadwal latihan dan latih tanding futsal.
 - 3) Memberikan informasi jadwal kepada pemain futsal juventini.
 - e. Divisi *Member*:
 - 1) Bekerja mengatur dan *management* para *member Juventus Club Indonesia (JCI) chapter Solo*.
 - 2) Memberikan informasi terbaru kepada para *member JCI*, baik informasi tentang komunitas JCI maupun *Juventus Football Club*.
 - f. Divisi Nobar
 - a. Bekerja mengatur dan *management* para peserta nobar (*nonton bareng*).
 - b. Bekerjasama dengan Divisi *Cafe* dalam membuat jadwal nobar pertandingan *Juventus Football Club*.

c. Memberikan informasi nobar kepada para juventini.

g. Divisi *Store*:

- 1) Bekerja melayani para pengunjung *merchandise shop*.
- 2) Membuat catatan arus *stock* penjualan *merchandise shop*.

h. Divisi *Cafe*:

- 1) Bertanggung jawab atas operasional cafe *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* secara keseluruhan.
- 2) Bekerjasama dengan Divisi Nobar dalam membuat jadwal nobar pertandingan *Juventus Football Club*.
- 3) Membuat jadwal kerja dan mengawasi pekerjaan *bartender*, *chef*, resepsionis dan *supervisor*.

i. *Bartender*:

- 1) Mengeluarkan minuman dari *drawer* dibersihkan kemudian ditata di kaca *display* dan menyiapkan minuman di tempatnya, membuat minuman yang dipesan sesuai standar resep dan penampilan.
- 2) Memberikan minuman kepada *waiter* sesuai pesanan, menginventariskan stok minuman secara rutin.

j. *Chef*:

- 1) Bertanggung jawab pengoperasian dapur *café*, menerima pesanan makanan pelanggan untuk diproses oleh *cook* sesuai permintaan pesanan.

- 2) Mencatat bahan baku makanan dan bumbu-bumbu untuk dibuat daftar permintaan, mengecek standar rasa, penampilan dan porsi makanan sebelum diserahkan kepada *waiter* ke pelanggan.

k. *Cook*:

- 1) Menerima pesanan makanan pelanggan, kemudian diproses sesuai permintaan pesanan.

l. *Resepsionis*:

- 1) Menerima dan mencatat reservasi tempat baik lewat telfon maupun langsung.
- 2) Menyambut kedatangan pelanggan yang datang di pintu utama.

m. *Supervisor*:

- 1) Bekerja di lapangan atau mengontrol semua pekerjaan karyawan *café* baik *chef*, kasir, *cook*, *bartender*, *waiters*, *security* dan *cleaning service*.

n. *Waiters*:

- 1) Memilihkan tempat duduk tamu sesuai meja yang mereka senangi dan menghantarkan pelanggan ke tempat duduknya.
- 2) Memberikan menu makanan kepada tamu yang datang
- 3) Mencatat pesanan tamu
- 4) Mengantarkan pesanan makanan kepada tamu.

o. Staf:

- 1) Membantu pelanggan ketika mencari informasi tentang JCI maupun *Juventus Football Club*. (Ruang *Member*)
- 2) Menjaga dan melayani pembelian. (*Store*).
- 3) Menjaga dan melayani operasional lapangan futsal (Area Futsal)

p. Kasir:

- 1) Menerima dan menyimpan uang dari pengunjung cafe
- 2) Memberikan laporan keuangan kepada *Finance*.

q. *Security*:

- 1) Melakukan penjagaan keamanan dan ketertiban area café, ruang *member*, *Store* maupun area futsal sesuai peraturan yang ada, menjaga keamanan gedung ketika tutup.

r. *Cleaning Service*:

- 1) Menjaga kebersihan setiap ruangan dengan menyapu dan mengepel setiap hari.
- 2) Membuatkan minuman setiap hari kepada *manager* dan semua pekerja *House of JCI*.

4. Sistem Operasional

Pada perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta memiliki hari operasional setiap hari, dari hari Senin sampai Minggu. Dimana jam operasional dimulai jam 10.00-24.00 WIB tidak menutup kemungkinan sampai dini hari jika ada kegiatan nobar.

Jam Kerja : 10.00-24.00 WIB, *Office* 10.00-17.00 WIB

Shif 1 : 10.00-17.00 WIB

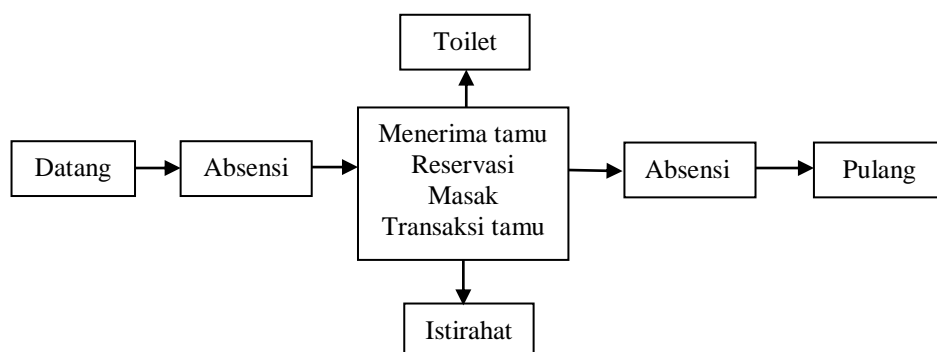
Shif 2 : 17.00-24.00 WIB

5. Pola Aktivitas Dalam Ruang

Ruang interior dirancang sebagai sarana manusia bergerak, beraktivitas, beristirahat.³ Berdasarkan aktivitas di dalam ruang, maka dapat untuk menentukan kebutuhan dalam ruang, hubungan antar ruang yang dapat memudahkan pengunjung dan pengelola.

a. Aktivitas yang dilakukan di Area *Café*, yaitu:

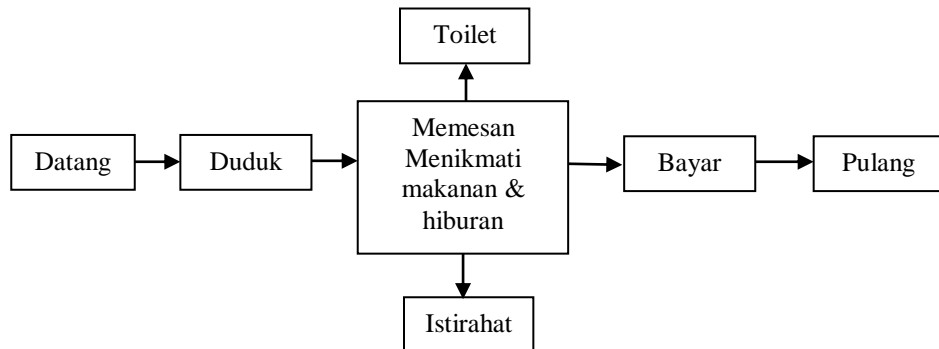
1) Pengelola



Skema 02. Kegiatan Pengelola *Café*

³ Ching, Francis D. K. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga. 1996. Hal. 58

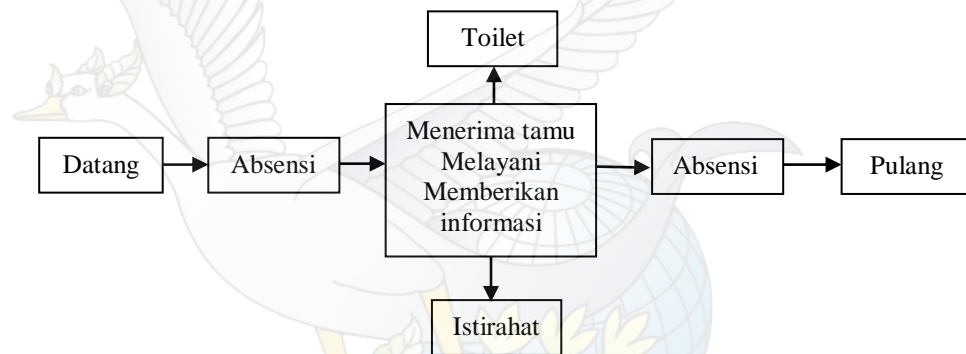
2) Pengunjung



Skema 03. Kegiatan Pengunjung *Café*

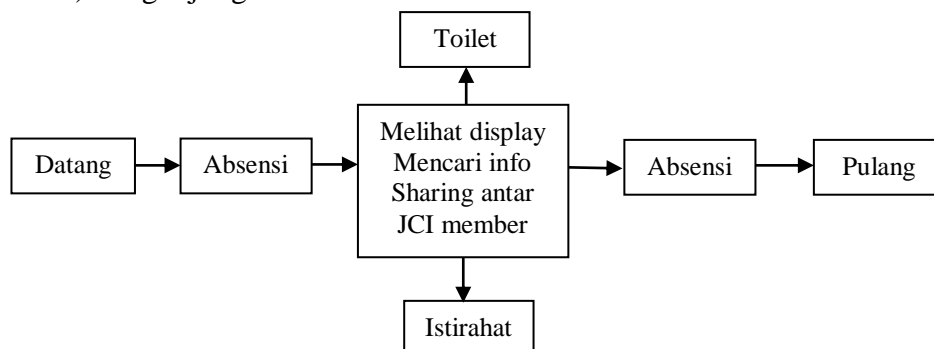
b. Aktivitas yang dilakukan di Area *Member*, yaitu:

1) Pengelola



Skema 04. Kegiatan Pengelola Area *Member*

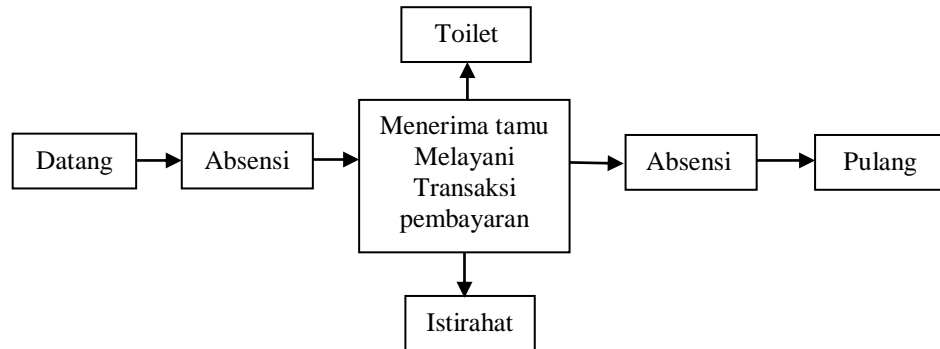
2) Pengunjung



Skema 05. Kegiatan Pengunjung Area *Member*

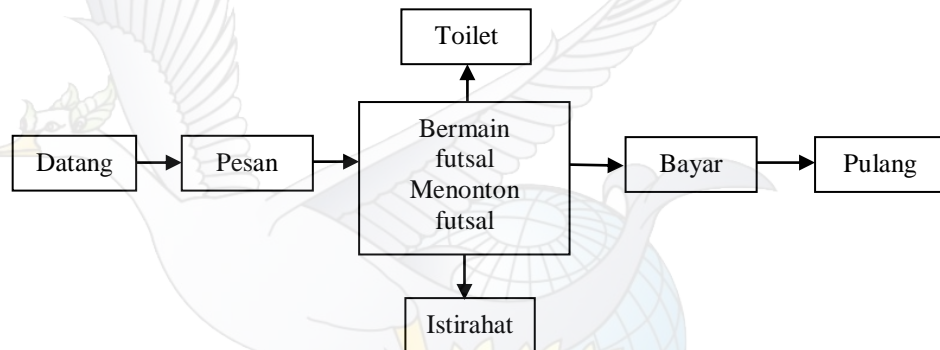
c. Aktivitas yang dilakukan di Area Futsal, yaitu:

1) Pengelola



Skema 06. Kegiatan Pengelola Area Futsal

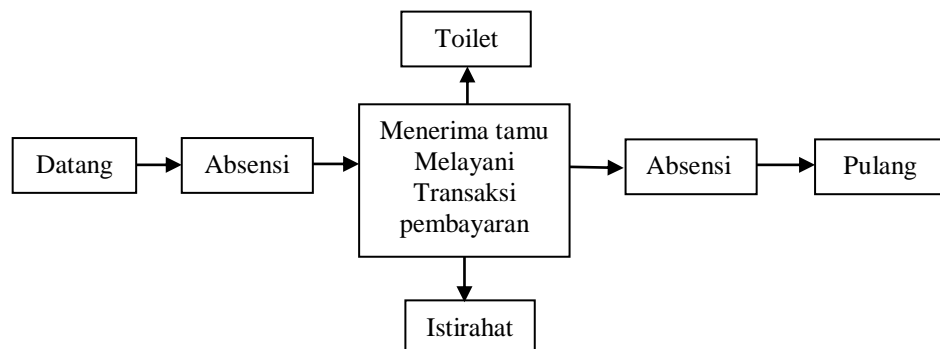
2) Pengunjung



Skema 07. Kegiatan Pengunjung Futsal

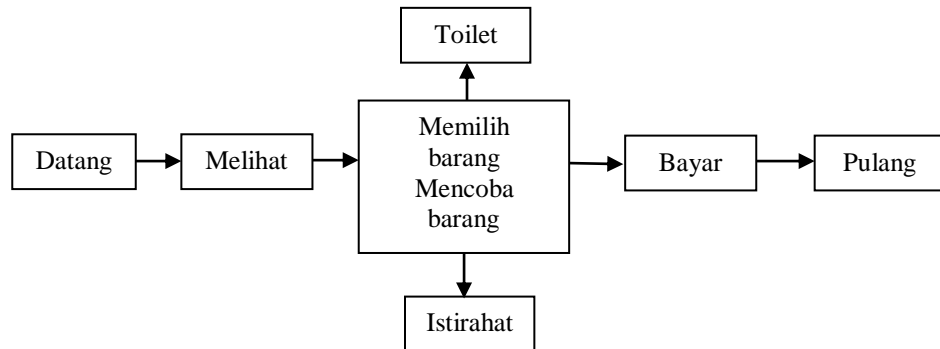
d. Aktivitas yang dilakukan di Area *Store*, yaitu:

1) Pengelola



Skema 08. Kegiatan Pengelola Area *Store*

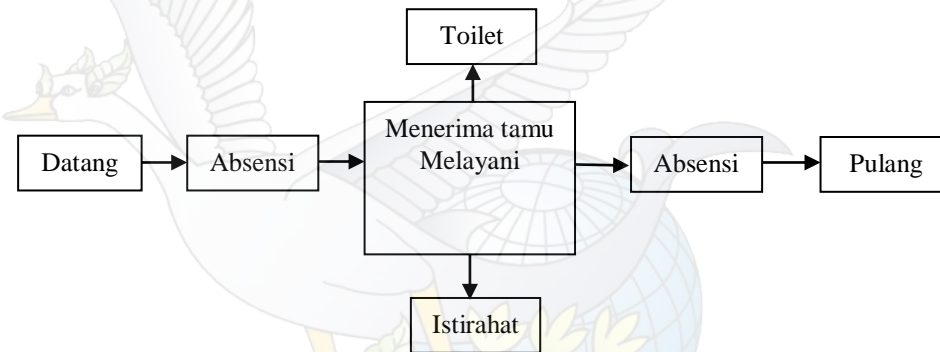
2) Pengunjung



Skema 09. Kegiatan Pengunjung Area *Store*

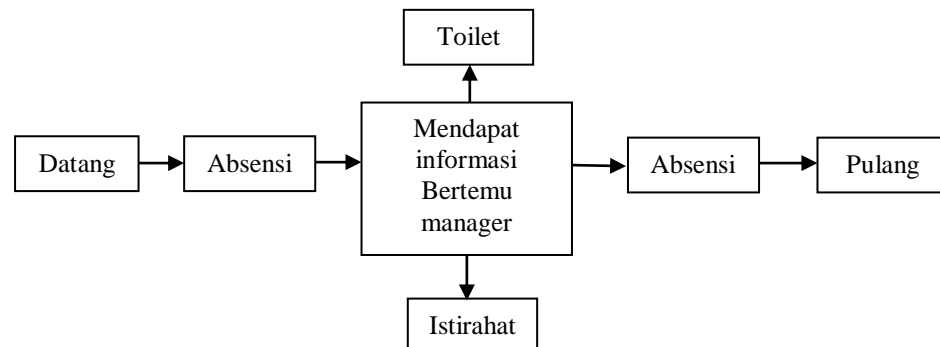
e. Aktivitas yang dilakukan di area *Office*, yaitu:

1) Pengelola



Skema 10. Kegiatan Pengelola *Office*

2) Pengunjung



Skema 11. Kegiatan Pengunjung *Office*

6. Aktivitas, Kebutuhan Ruang dan Perabot

Ruang interior bangunan dirancang sebagai sarana manusia bergerak, beraktivitas, dan beristirahat.⁴ Pada perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta merupakan wadah untuk JCI *chapter* Solo khususnya yang dirancang juga sebagai sarana usaha layanan jasa café dan hiburan. Aktivitas dilakukan oleh pengelola, karyawan, pengunjung yang terdiri dari orang tua dan anak muda. Beberapa aktivitas, kebutuhan ruang dan isian ruang sebagai berikut:

Tabel 04. Aktivitas, Kebutuhan Ruang dan Perabot

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Isian Ruang
<i>Manager</i>	1. Bekerja	1. Ruang <i>Manager</i>	1. Meja kerja 2. Kursi kerja 3. <i>Wardrobe</i> file 4. Meja tamu
	2. <i>Meeting</i>	2. Ruang rapat	1. Kursi kerja 2. Meja Rapat 3. LCD 4. <i>Wardrobe</i>
	3. Buang air besar/ kecil	4. <i>Lavatory/toilet</i>	1. <i>Wastafel</i> 2. <i>Closet</i> 3. Urineair
	4. Ibadah	5. Mushola	1. Rak alat ibadah

⁴ Ching, Francis D. K. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga. 1996. Hal. 58

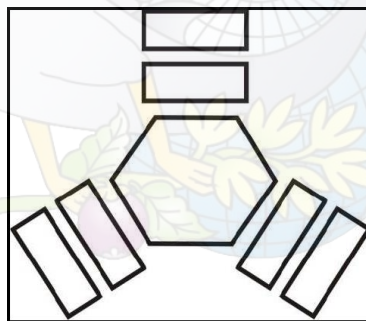
Sekertaris, <i>Finance</i>	1. Bekerja	1. Ruang Kerja	1. Meja kerja 2. Kursi kerja 3. <i>Wardrobe</i> file
	2. Meeting	2. Ruang Rapat	1. Kursi kerja 2. Meja Rapat 3. LCD 4. <i>Wardrobe</i>
	3. Buang air besar/ kecil	4. <i>Lavatory/toilet</i>	1. <i>Wastafel</i> 2. <i>Closet</i> 3. <i>Urineair</i>
	4. Ibadah	5. Mushola	1. <i>Wardrobe</i>
Divisi <i>Member,</i> Divisi Futsal, Divisi Nonbar, Divisi Cafe	1. Bekerja	1. Ruang Kerja	1. Meja kerja 2. Kursi kerja 3. <i>Wardrobe</i> file 4. Sofa 5. Meja tamu
	2. <i>Meeting</i>	2. Ruang Rapat	1. Kursi kerja 2. Meja Rapat 3. LCD 4. <i>Wardrobe</i>
	3. Buang air besar/ kecil	4. <i>Lavatory/toilet</i>	1. <i>Wastafel</i> 2. <i>Closet</i> 3. <i>Urineair</i>
	4. Ibadah	5. Mushola	1. Rak alat ibadah
<i>Supervisor,</i> <i>Bartender,</i> <i>Chef, Cook</i>	1. Bekerja	1. Area dapur 2. Cafe	1. Kitchen set 2. Meja Bar 3. Kursi Bar 4. <i>Shelves</i>
	2. Buang air	4. <i>Lavatory/toilet</i>	1. <i>Wastafel</i>

	besar/ kecil		2. <i>Closet</i> 3. <i>Urineair</i>
	3. Ibadah	5. Mushola	1. Rak alat ibadah
Karyawan Ruang <i>Member</i>	1. Bekerja	1. Ruang <i>Member</i>	1. Etalase 2. Sofa 3. Meja Tamu
	2. Buang air besar/ kecil	4. <i>Lavatory/toilet</i>	1. <i>Wastafel</i> 2. <i>Closet</i> 3. <i>Urineair</i>
	3. Ibadah	5. Mushola	1. Rak alat ibadah
Karyawan Area Futsal	1. Bekerja	1. Area Futsal	1. Lapangan 2. Ruang ganti 3. <i>Locker room</i> 4. <i>Bench</i>
	2. Buang air besar/ kecil	4. <i>Lavatory/toilet</i>	1. <i>Wastafel</i> 2. <i>Closet</i> 3. <i>Urineair</i>
	3. Ibadah	5. Mushola	1. Rak alat ibadah
Divisi <i>Store</i> , Karyawan <i>Store</i>	1. Bekerja	1. <i>Marchandise Shop</i>	1. Meja kerja 2. Kursi Kerja 3. <i>Wardrobe</i> 4. <i>Storage</i> 5. Etalase
	2. Buang air besar/ kecil	4. <i>Lavatory/toilet</i>	1. <i>Wastafel</i> 2. <i>Closet</i> 3. <i>Urineair</i>

	3. Ibadah	5. Mushola	1. Rak alat ibadah
--	-----------	------------	--------------------

7. Hubungan Antar Ruang

Organisasi ruang yang baik akan memudahkan aktivitas di dalam ruang, berkaitan hal ini tiap ruang memiliki fungsi masing-masing dan mempunyai hubungan satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Ada beberapa jenis organisasi ruang yang penentuannya tergantung pada tuntutan program bangunan.⁵ Dalam perancangan interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta, bentuk organisasi hubungan antar ruang yang digunakan adalah organisasi ruang secara radial dengan ciri-ciri sebagai berikut:



Gambar 33. Organisasi Ruang Secara Radial
(Sumber: J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior*. 1999)

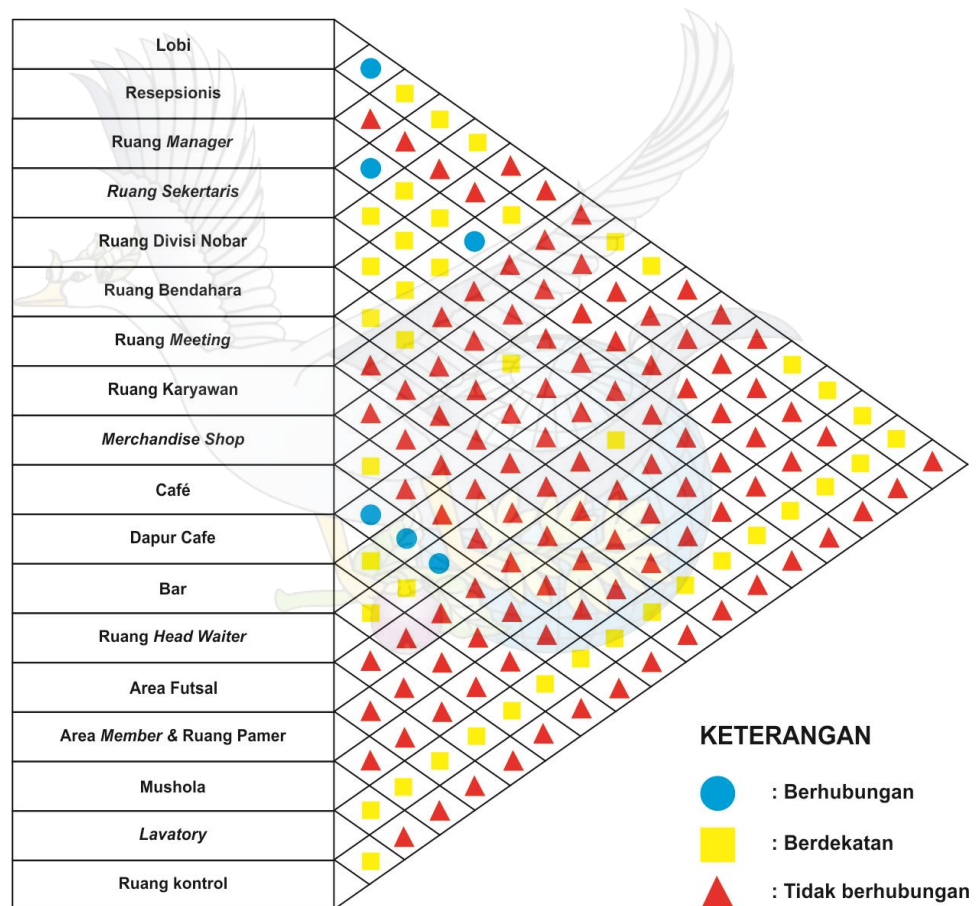
- Kombinasi dari organisasi yang terpusat dan linier
- Organisasi terpusat mengarah ke dalam sedangkan organisasi radial mengarah ke luar.

⁵ Pamudji Suptandar J. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan. 1999. Hal 112-114

c. Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.

Hubungan antar ruang dapat dicermati dalam bentuk tabel, sebagai berikut:

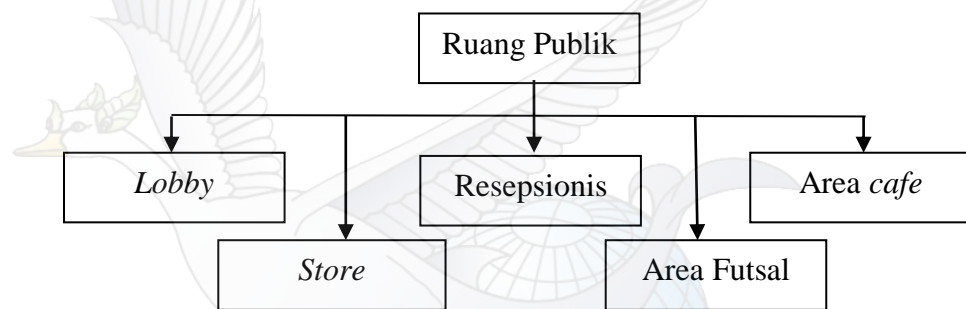
Tabel 05. Hubungan Antar Ruang



8. *Grouping dan Zoning Ruang*

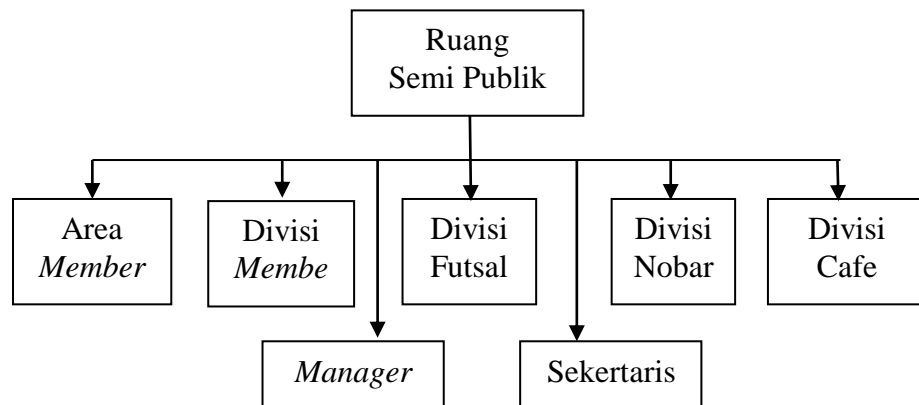
Adapun pengelompokan ruang pada Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta mempengaruhi pada pengelompokan ruang publik, ruang semi publik, ruang *private*, *service*, dan sirkulasi area.

- a. Ruang Publik yaitu ruang yang berukuran relatif luas, karena dalam desain unsur-unsur denah dan posisinya merupakan faktor yang menentukan secara keseluruhan. Akses pada area ini baik pengelola maupun pengunjung harus mampu terakomodir.



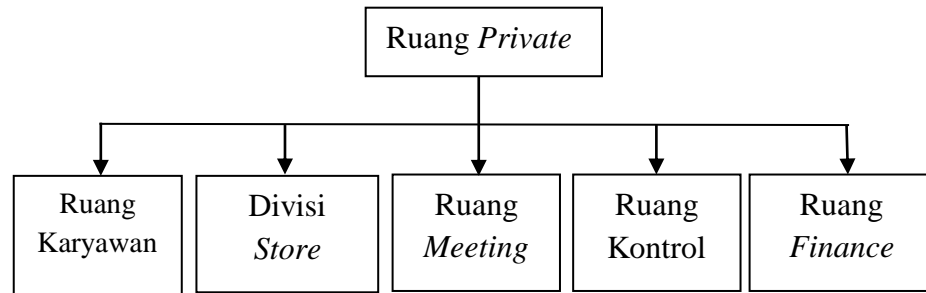
Skema 12. Pengelompokan Ruang Publik

- b. Ruang Semi Publik yaitu pengelompokan ruang yang aktifitasnya tidak berhubungan langsung dengan ruang publik maupun ruang *private*.



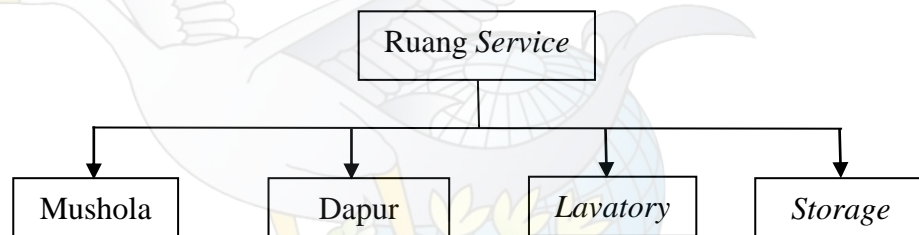
Skema 13. Pengelompokan Ruang Semi Publik

- c. Ruang *Private* yaitu pengelompokan ruang yang menuntut privasi dan tidak berhubungan dengan publik, namun masih berhubungan dengan ruang semi publik.



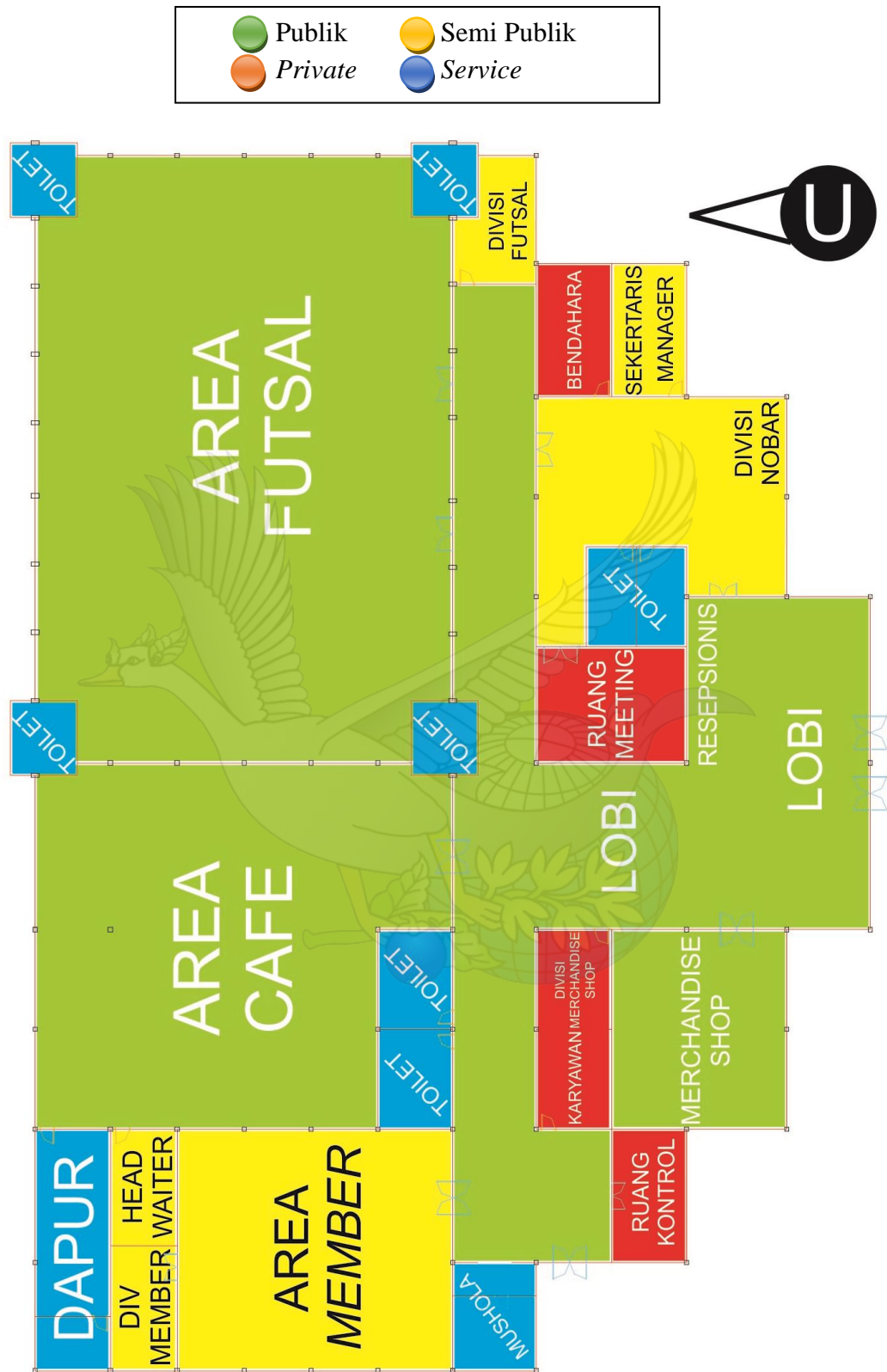
Skema 14. Pengelompokan Ruang *Private*

- d. Ruang *Service* yaitu pengelompokan ruang yang aktivitasnya meliputi *maintenance* dan pelayanan *intern*.

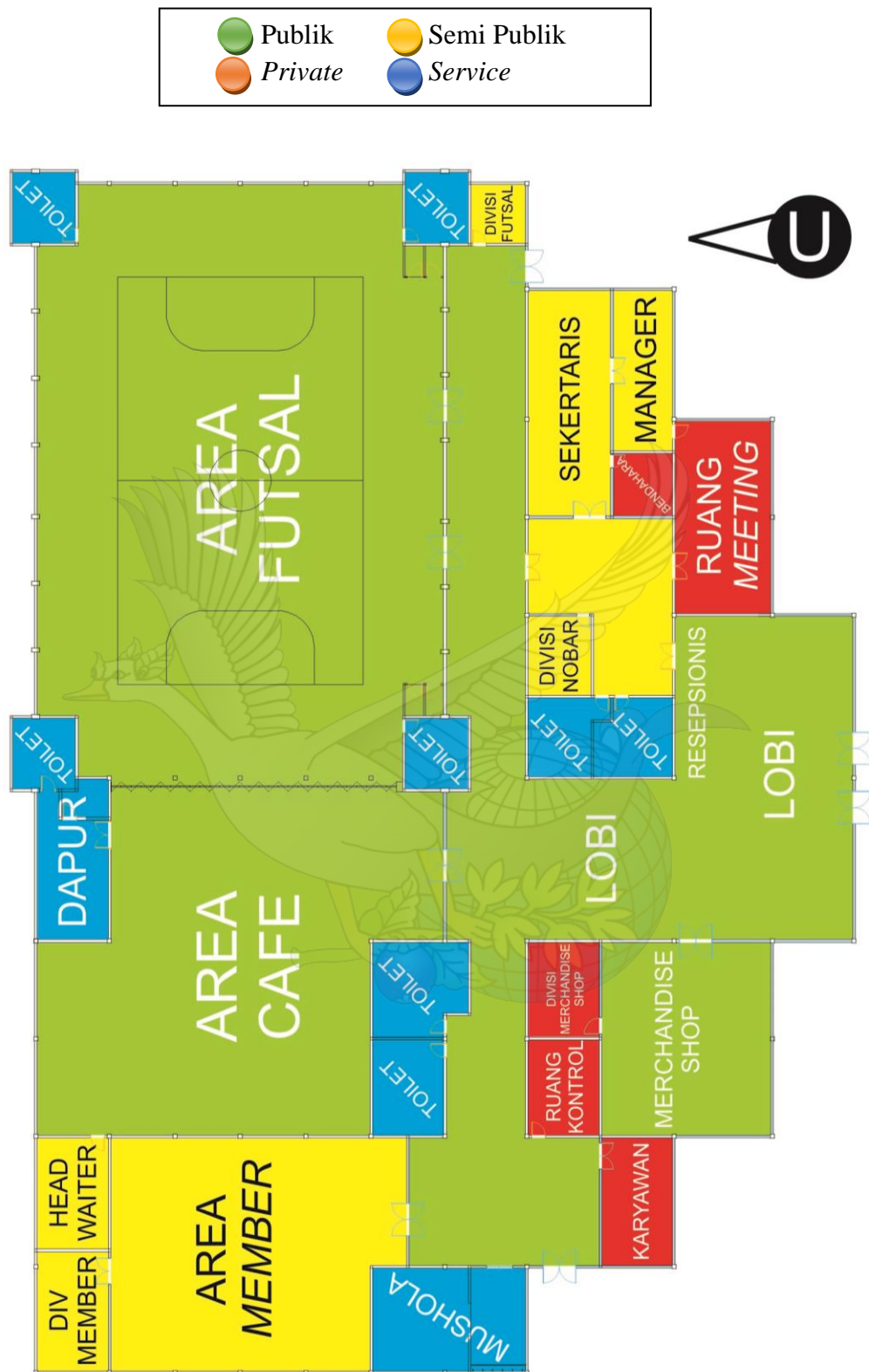


Skema 15. Pengelompokan Ruang *Service*

Berdasarkan pengelompokan Ruang Publik, Ruang Semi Publik, Ruang *Private* dan Ruang *Service*, selanjutnya dibuat alternatif letak masing-masing area untuk perancangan interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.



Gambar 34. Alternatif 1 *Grouping Zoning*



Gambar 35. Alternatif 2 *Grouping Zoning*

Tabel 06. Indikator Penilaian Organisasi Ruang

Kriteria Penilaian	Alternatif Satu	Alternatif Dua
Kenyamanan	xx	xxx
Fungsional	xxx	xxx
Keamanan	xx	xx
Fleksibilitas	xx	xxx

Keterangan:

Kenyamanan : Pengelompokan ruang berdasarkan jenisnya sesuai dengan fungsinya yang akan berfungsi memberikan kenyamanan bagi penggunanya.

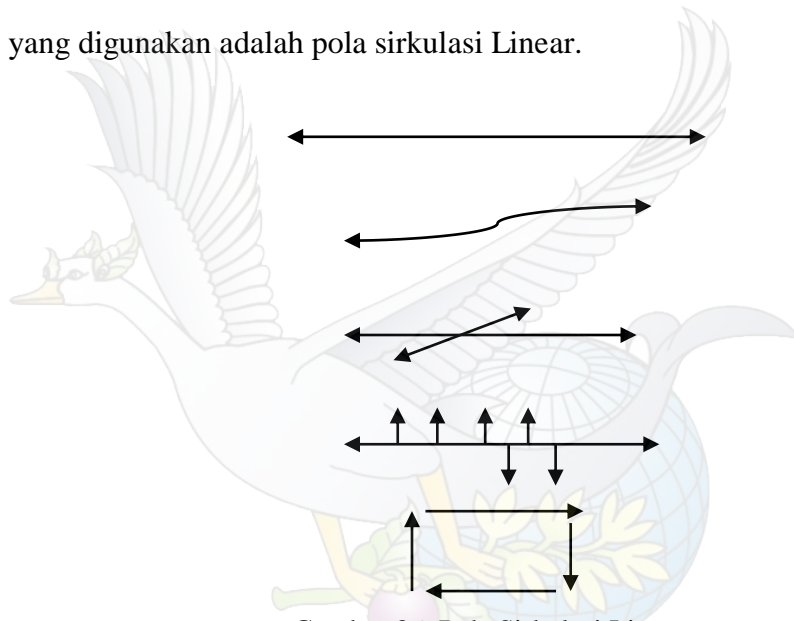
Fungsional : Pengelompokan ruang yang bisa menginformasikan fungsi dari setiap ruang berdasarkan pengunjung dan pengelola.

Keamanan : Pengelompokan ruang mendukung keselamatan penggunanya.

Fleksibilitas : Pengelompokan ruang mendukung kemudahan bagi penggunanya, hal ini berkaitan dengan kemudahan akses dari satu ruang ke ruang lainnya dan saling berurutan

9. Sirkulasi

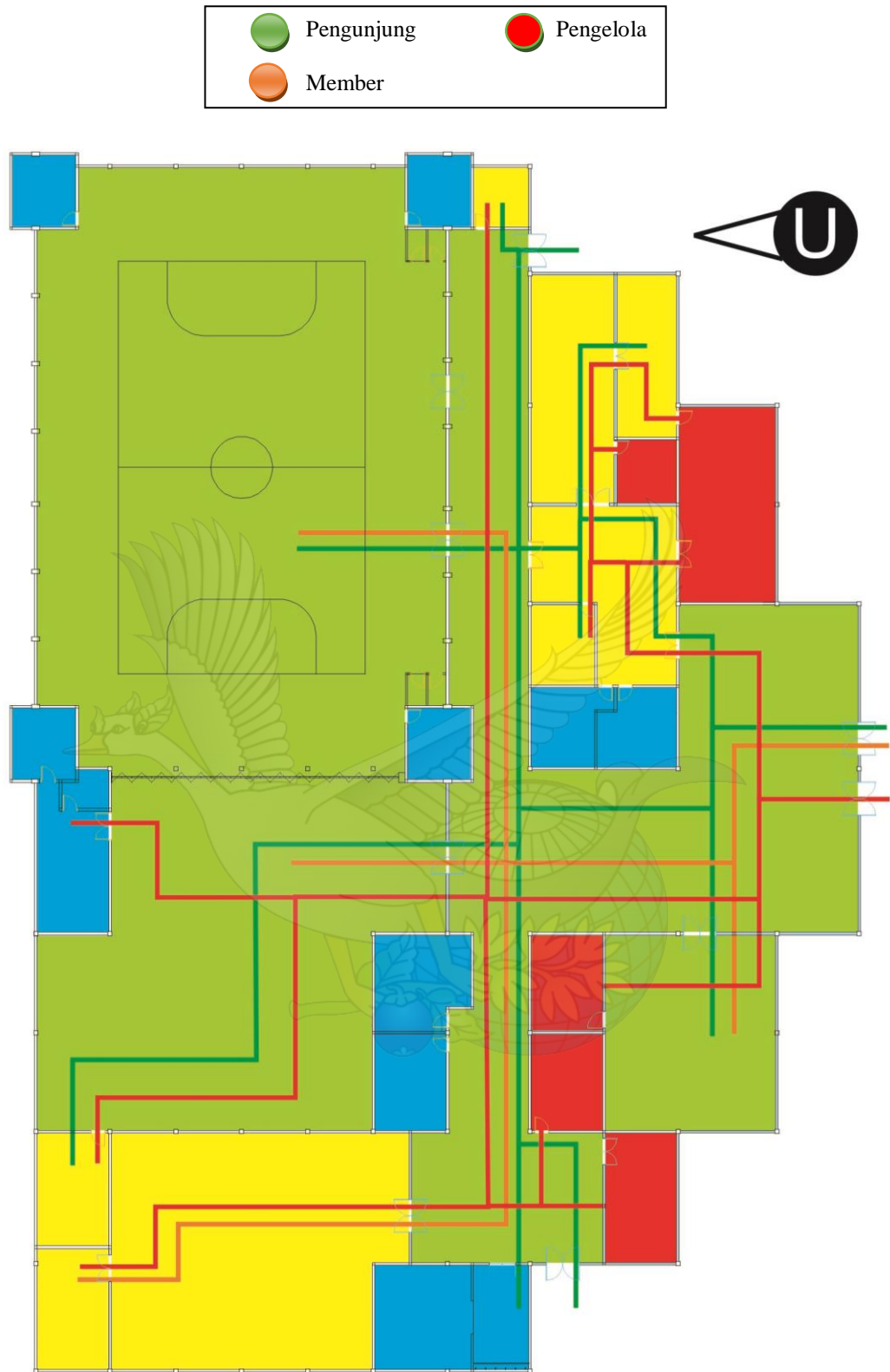
Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri.⁶ Sirkulasi juga berfungsi untuk mengarahkan dan mempermudah pengguna dalam akses menuju ruang yang ingin dituju baik pengelola maupun pengunjung. Dalam perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta, sistem sirkulasi yang digunakan adalah pola sirkulasi Linear.



Gambar 36. Pola Sirkulasi Linear
(Sumber: Pamudji Suptandar J. *Desain Interior*. 1999)

Pembentuk utama deretan ruang yang didasarkan pada jalan yang linear (lurus). Jalan dapat melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang dan membentuk kisaran

⁶ Pamudji Suptandar J. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan. 1999. Hal. 114

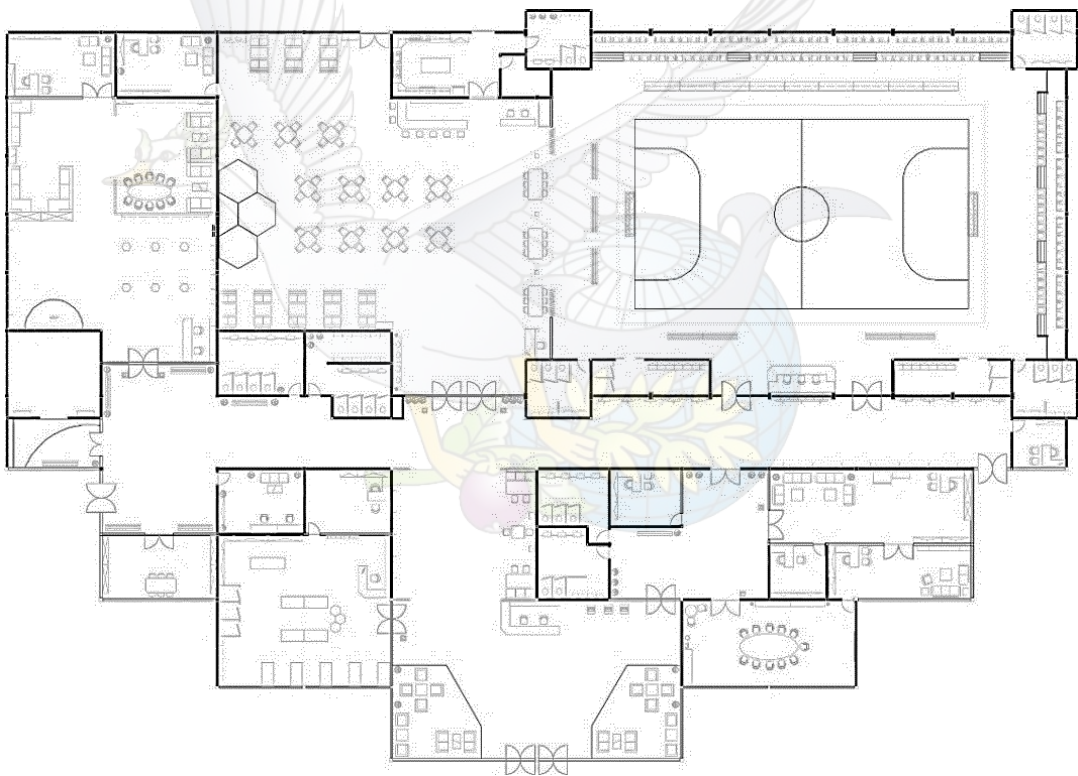


Gambar 37. Alur Sirkulasi

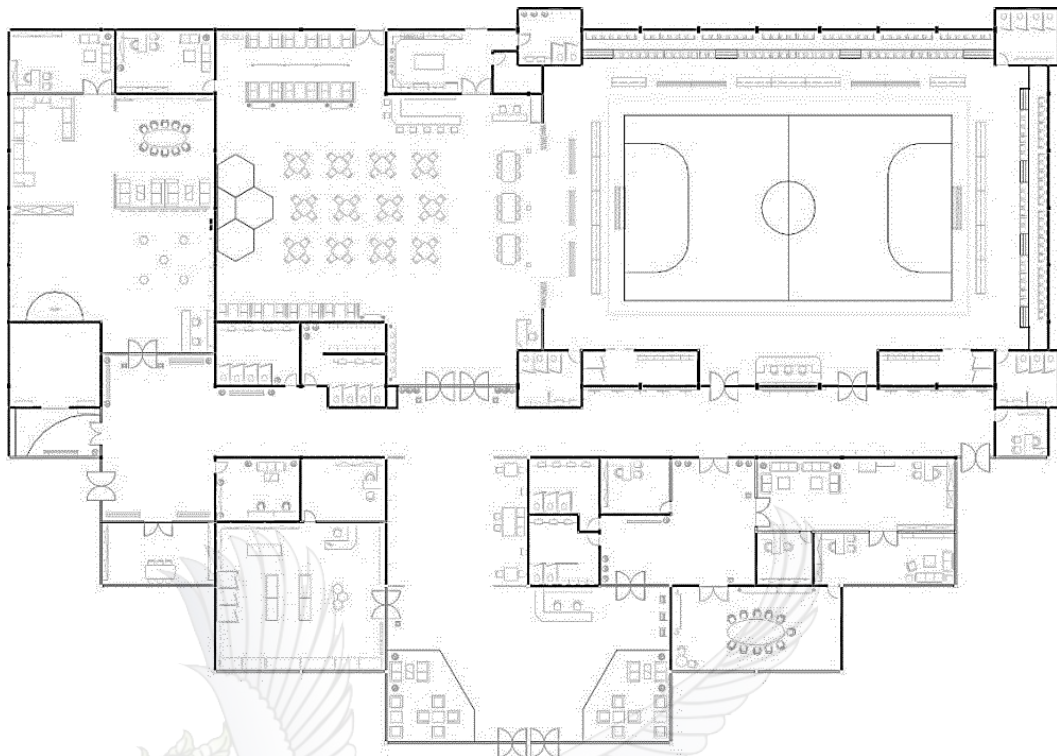
10. Alternatif Layout *House of Juventus Club Indonesia (JCI)*

Layout merupakan unsur terpenting dalam sebuah perancangan.

Layout mencakup segala keterangan yang dapat menjelaskan bagaimana peletakan *furniture* yang efektif baik dalam jumlah, jarak antar *furniture* dan posisi hadap *furniture* yang mampu mendukung fungsi perancangan ruang. Layout juga mampu mendiskripsikan secara garis besar bagaimana penempatan hubungan antar ruang beserta jalur akses sirkulasi yang dapat memudahkan pengguna perancangan.



Gambar 38. Alternatif 1 Layout JCI di Surakarta



Gambar 39. Alternatif 2 Layout JCI di Surakarta

Indikator Penilaian

Tabel 07. Indikator Penilaian Layout JCI Arena

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	* * *	* * *
Fleksibilitas	* *	* * *
<i>Maintenance</i>	* * *	* * *
Ergonomi	* *	* * *

Keterangan

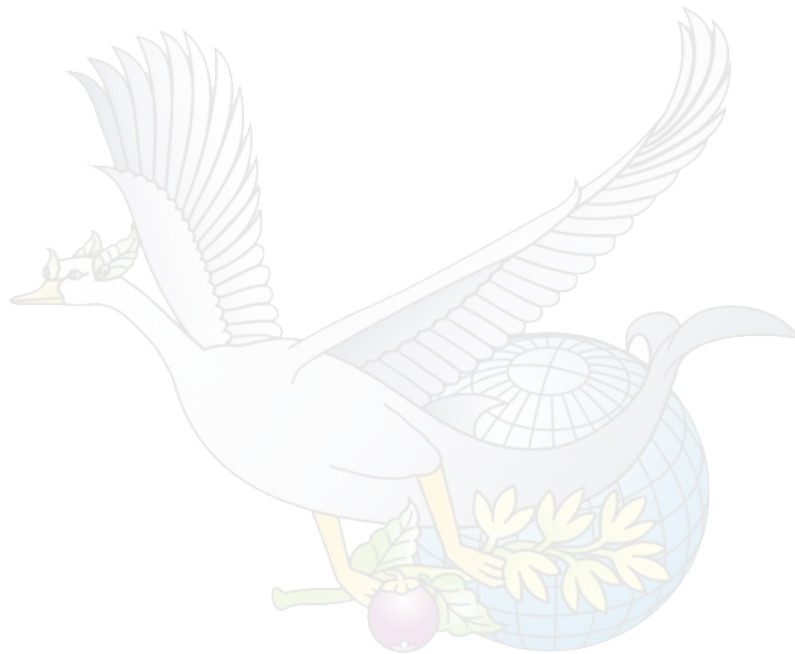
Fungsional : Layout peletakan furnitur mampu mengakomodir segala fungsi ruang

Fleksibilitas : Peletakan furnitur mendukung kemudahan bagi pengguna

Maintenance : Layout mudah dalam perawatanya

Ergonomi : Peletakan furniture sesuai dengan ukuran standar sirkulasi

Hasil analisa di atas menunjukan bahwa alternatif 2 terpilih menjadi Layout dalam Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.



11. Unsur Pembentuk Ruang

a. Lantai

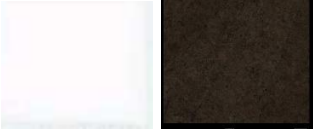
Lantai merupakan bidang datar yang dijadikan sebagai alas dari ruang di mana aktivitas manusia dilakukan di atasnya dan mempunyai sifat atau peranan sendiri-sendiri yaitu mempertegas fungsi ruang.⁷ Penerapan pola tertentu pada lantai selain menciptakan estetika juga mampu berfungsi sebagai penunjang kegiatan yang dilakukan pada ruang tersebut seperti membantu dalam hal sirkulasi dengan memperhatikan desain pola lantai yang telah dirancang, atau penggunaan tekstur tertentu pada lantai yang berfungsi meningkatkan keamanan pada aktivitas manusia. Fungsi utama lantai adalah menahan beban perabot atau manusia yang berada di atasnya sehingga diperlukan pemilihan bahan lantai yang tepat dengan karakteristik tertentu untuk mengatasi hal tersebut. Pemilihan karakteristik bahan untuk lantai baik warna, tekstur dan pola akan mempengaruhi suasana yang ingin diciptakan pada ruang garap.

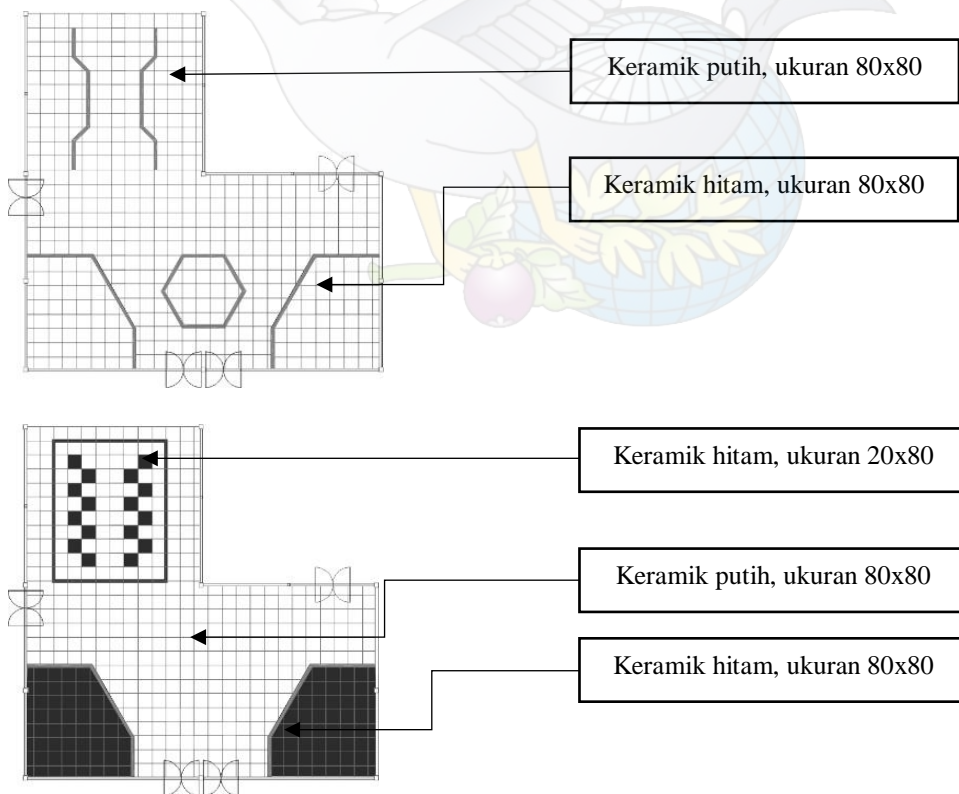
1) Lobi

Tabel 08. Bahan Lantai pada Lobi

No.	Unsur	Jenis	Dasar Pertimbangan
1.	Bahan	Keramik	Keramik merupakan bahan penutup lantai yang kuat. Pilihan keramik yang beragam memberikan opsi untuk

⁷ Pamudji Suptandar, J. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan. 1999. Hal.124

			perancang membuat kombinasi pola yang menarik dan sesuai tema.
2.	Warna	 <p>White Ex. Platinum 01 – <i>Absolute White</i> Black Ex. Platinum – <i>Stone Black</i></p>	<p>Warna putih dipilih selain sebagai warna yg identik dengan tema juga memberikan kesan bersih dan elegan sehingga gaya modern juga terlihat.</p> <p>Warna hitam dipilih sebagai kombinasi agar mendukung tema.</p>
3.	Ukuran	80 x 80 20 x 80	<p>Ukuran pabrik</p> <p>Ukuran <i>Custom</i></p>
4.	Pola lantai	Adopsi bentuk dasar geometris.	Bentuk geometris dipilih karena sesuai dengan karakteristik tema.



Gambar 40 dan 41. Alternatif 1 dan alternatif 2 Pola Lantai Lobi

Indikator Penilaian

Tabel 09. Indikator Penilaian Pola Lantai Lobi

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	***	**
Tema	***	**
<i>Maintenance</i>	***	***

Keterangan

Fungsional : Pola lantai dapat digunakan secara optimal

Tema : Pola lantai mendukung tema Juventus F.C. secara keseluruhan

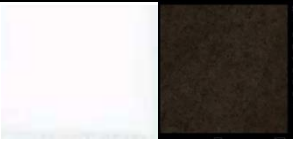
Maintenance : Lantai mudah dalam perawatan

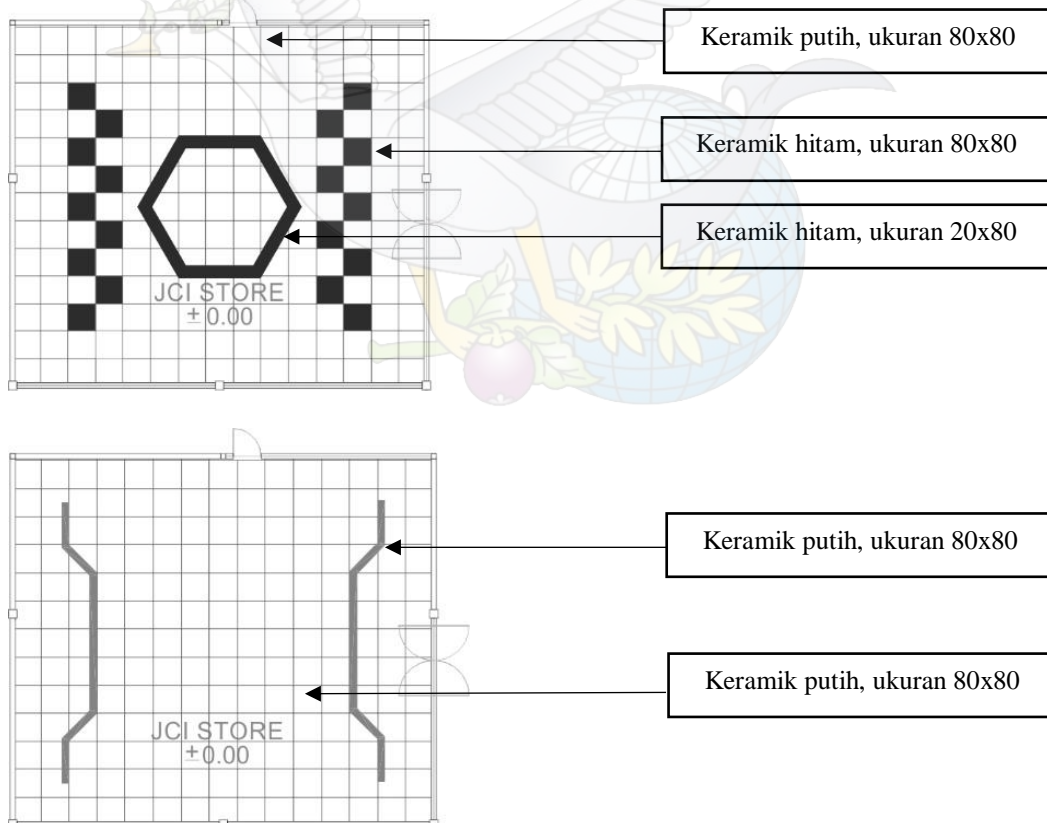
Hasil analisa di atas menunjukan bahwa alternatif 1 terpilih menjadi pola lantai Lobi dalam Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.

2) JCI Store

Tabel 10. Bahan Lantai pada JCI Store

No.	Unsur	Jenis	Dasar Pertimbangan
1.	Bahan	Keramik	Keramik merupakan bahan penutup lantai yang kuat. Pilihan keramik yang beragam memberikan opsi untuk perancang membuat kombinasi pola yang menarik dan sesuai tema.

2.	Warna	 White Ex. Platinum 01 – Absolute White Black Ex. Platinum – Stone Black	Warna putih dipilih selain sebagai warna yg identik dengan tema juga memberikan kesan bersih dan elegan sehingga gaya modern juga terlihat. Warna hitam dipilih sebagai kombinasi agar mendukung tema.
3.	Ukuran	80 x 80 20 x 80	Ukuran pabrik Ukuran <i>Custom</i>
4.	Pola lantai	Adopsi bentuk dasar geometris.	Bentuk geometris dipilih karena sesuai dengan karakteristik tema.



Gambar 42 dan 43. Alternatif 1 dan Alternatif 2 Pola Lantai JCI Store

Indikator Penilaian

Tabel 11. Indikator Penilaian Pola Lantai JCI Store

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	* *	* * *
Tema	* * *	* * *
<i>Maintenance</i>	* * *	* * *

Keterangan

Fungsional : Pola lantai dapat digunakan secara optimal

Tema : Pola lantai mendukung tema Juventus secara keseluruhan

Maintenance : Lantai mudah dalam perawatan

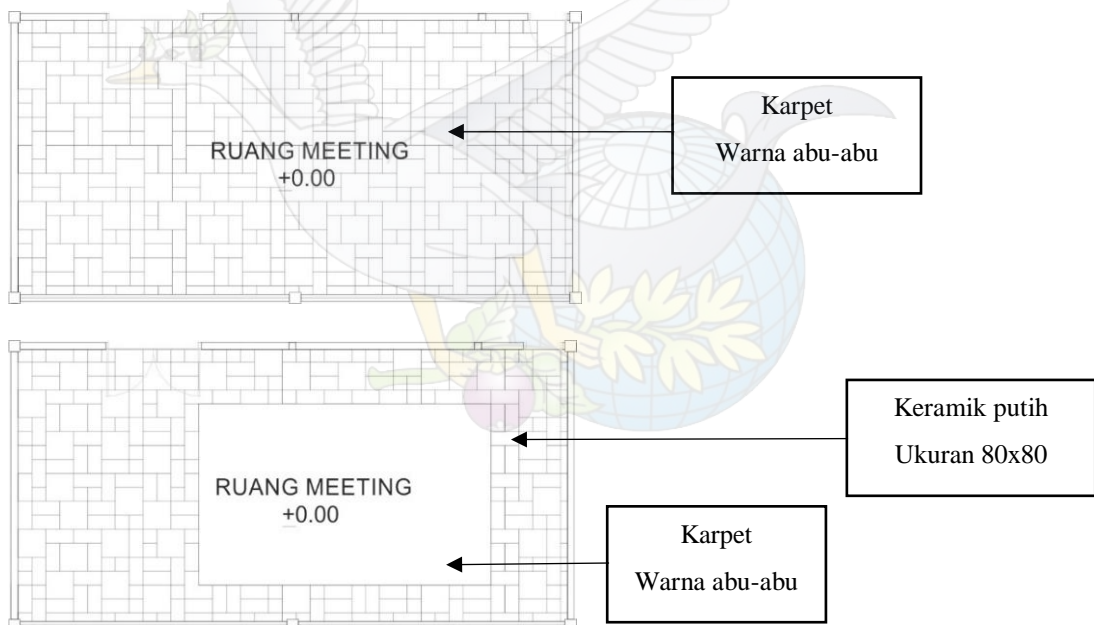
Hasil analisa di atas menunjukkan bahwa alternatif 2 terpilih menjadi pola lantai JCI Store dalam Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.

3) Ruang *Meeting*

Tabel 12. Bahan Lantai pada Ruang *Meeting*

No.	Unsur	Jenis	Dasar Pertimbangan
1.	Bahan	Keramik	Keramik merupakan bahan penutup lantai yang kuat. Pilihan ukuran keramik yang beragam memudahkan dalam pemasanganya

2.	Bahan penutup	Karpet	Bahan karpet mampu meredam suara sehingga dapat menunjang sistem akustik dalam ruangan. Karakter bahan yang <i>soft</i> menambah aspek kenyamanan dan keamanan pengguna ruang.
3.	Warna bahan penutup	Hitam Putih Abu-abu	Warna yang dipilih merupakan warna yang dapat mewakili tema baik satu warna penuh atau kombinasi beberapa warna yang masih mendukung tema.
4.	Pola lantai	Tidak berpola	Sifat ruangan yang membutuhkan ketenangan, maka lantai tanpa berpola merupakan pilihan tepat agar kegiatan dalam ruang lebih fokus.



Gambar 44 dan 45. Alternatif 1 dan Alternatif 2 Lantai Ruang *Meeting*

Indikator Penilaian

Tabel 13. Indikator Penilaian Pola Lantai Ruang *Meeting*

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	* * *	*
Tema	* *	* *
<i>Maintenance</i>	* * *	* *

Keterangan

Fungsional : Lantai dapat digunakan sebagai penunjang sistem akustik secara optimal

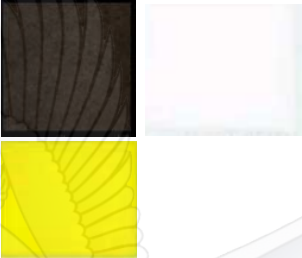
Tema : Warna lantai mendukung tema Juventus secara keseluruhan

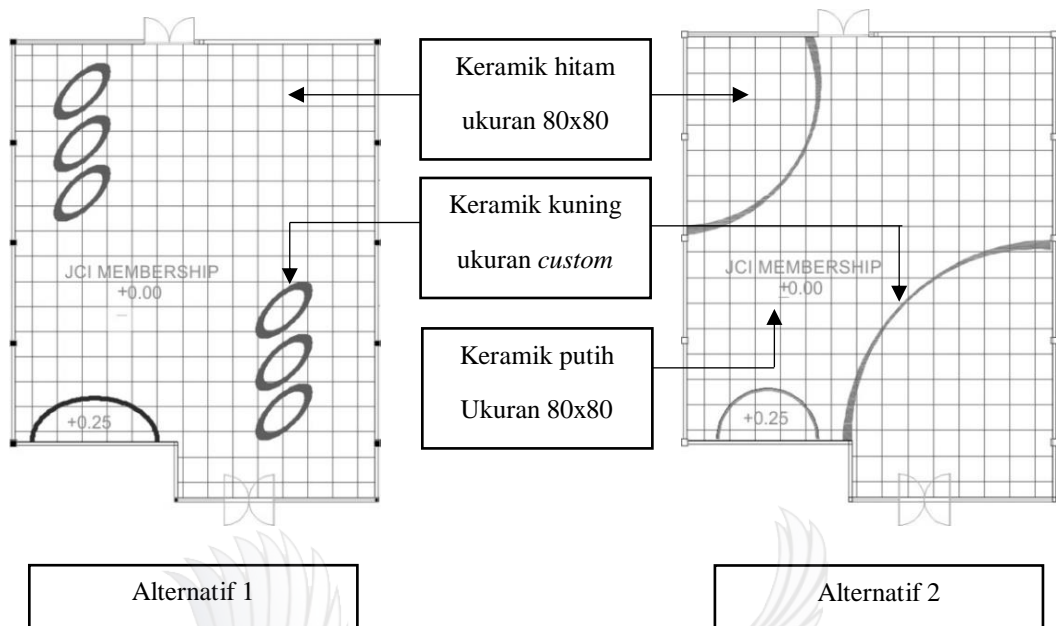
Maintenance : Lantai mudah dalam perawatan

Hasil analisa di atas menunjukan bahwa alternatif 1 terpilih sebagai lantai ruang *meeting* dalam perancangan interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.

4) JCI Membership

Tabel 14. Bahan Lantai pada Ruang JCI Membership

No.	Unsur	Jenis	Dasar Pertimbangan
1.	Bahan	Keramik	Keramik merupakan bahan penutup lantai yang kuat. Pilihan keramik yang beragam memberikan opsi untuk perancang membuat kombinasi pola yang menarik dan sesuai tema
2.	Warna	 <p>Black. Ex. Platinum – <i>Stone Black</i> White. Ex. Platinum 01 – <i>Absolute White</i> Yellow. Ex. Platinum 16 – <i>Bright Spirit</i></p>	<p>Warna hitam dan putih dipilih selain sebagai warna yg identik dengan tema juga memberikan kesan elegan sehingga gaya modern juga terlihat.</p> <p>Warna kuning keemasan dipilih sebagai aksen pada pola guna mendukung tema perancangan.</p>
3.	Ukuran	80 x 80 20 x 80	Ukuran pabrik Ukuran <i>Custom</i>
4.	Pola lantai	Non geometris.	Bentuk non geometris diambil dari konsep perancangan dimana terdapat unsur dinamis



Gambar 46 dan 47. Alternatif 1 dan Alternatif 2 Pola Lantai JCI Membership

Indikator Penilaian

Tabel 15. Indikator Penilaian Pola Lantai JCI Membership

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	***	***
Tema	**	***
<i>Maintenance</i>	***	***

Keterangan

Fungsional : Pola lantai dapat digunakan secara optimal


Tema : Pola lantai mendukung tema Juventus secara keseluruhan

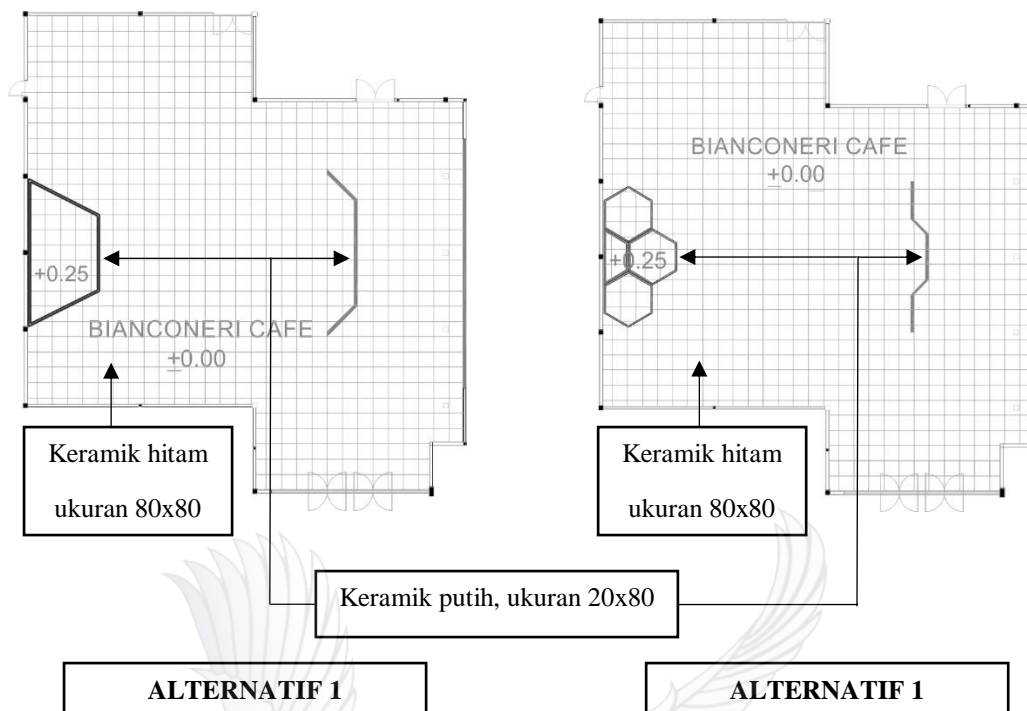
Maintenance : Lantai mudah dalam perawatan

Hasil analisa di atas menunjukan bahwa alternatif 2 terpilih menjadi pola lantai ruang *JCI Membership* dalam Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.

5) *Bianconeri Café*

Tabel 16. Bahan Lantai *Bianconeri Cafe*

No.	Unsur	Jenis	Dasar Pertimbangan
1.	Bahan	Keramik	Keramik merupakan bahan penutup lantai yang kuat. Pilihan keramik yang beragam memberikan opsi untuk perancang membuat kombinasi pola yang menarik dan sesuai tema.
2.	Warna	 White Ex. Platinum 01 - <i>Absolute White</i> Black Ex. Platinum 16 - <i>Bright Spirit</i>	Warna hitam dipilih selain sebagai warna yg identik dengan tema juga memberikan kesan elegan sehingga mampu mendukung gaya modern yang dirancang. Warna putih dipilih sebagai aksen guna mendukung tema.
3.	Ukuran	80 x 80 20 x 80	Ukuran pabrik Ukuran <i>Custom</i>
4.	Pola lantai	Pola lantai dibuat dengan bentuk dasar geometris.	Bentuk geometris dipilih sesuai dengan karakteristik tema.



Gambar 48 dan 49. Alternatif 1 dan Alternatif 2 Pola Lantai *Bianconeri Cafe*

Indikator Penilaian

Tabel 17. Indikator Penilaian Pola Lantai *Bianconeri Cafe*

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	***	***
Tema	**	***
<i>Maintenance</i>	***	***

Keterangan

Fungsional : Pola lantai dapat digunakan secara optimal

Tema : Pola lantai mendukung tema Juventus secara keseluruhan

Maintenance : Lantai mudah dalam perawatan

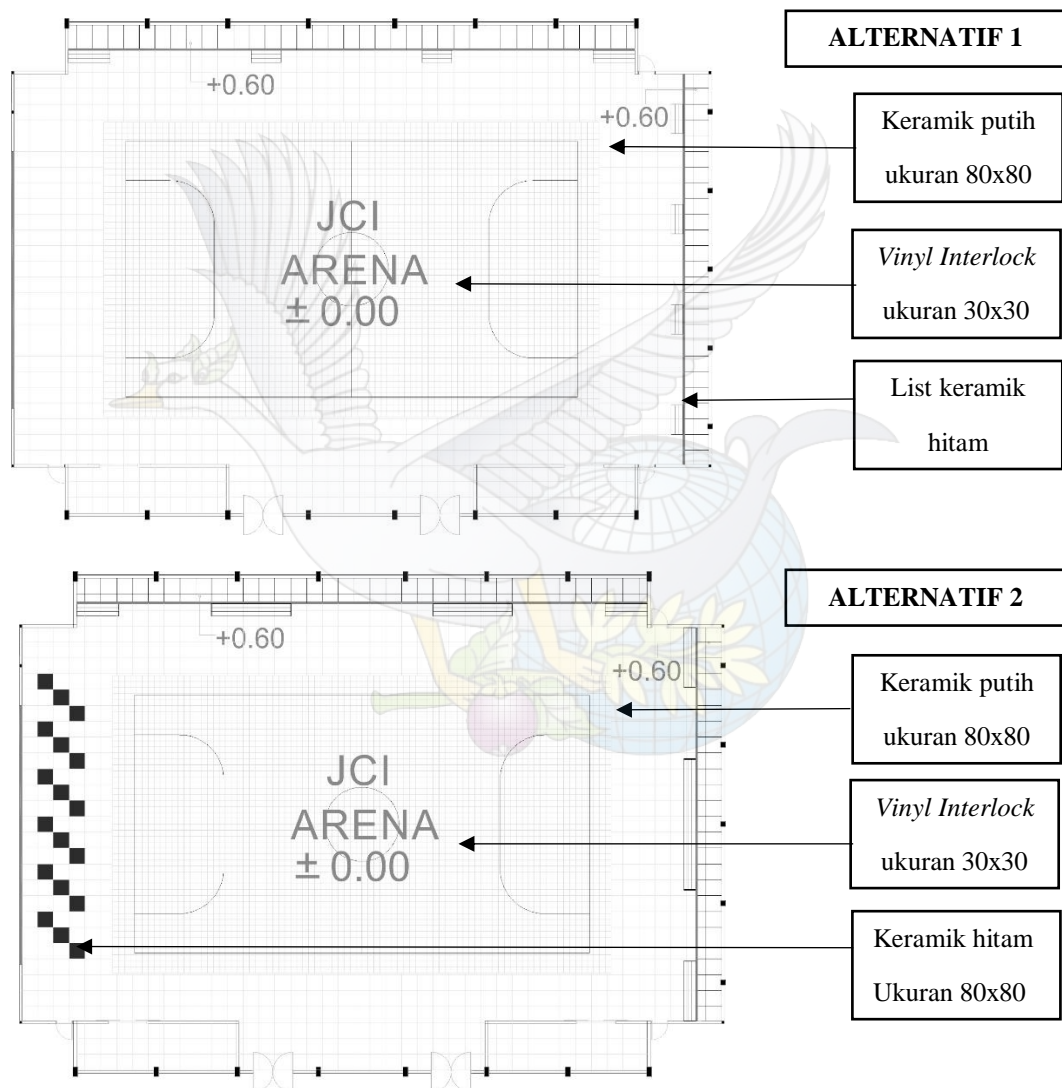
Hasil analisa di atas menunjukkan bahwa alternatif 2 terpilih menjadi pola lantai *Bianconeri Cafe* dalam Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.

6) JCI Arena

Tabel 18. Bahan Lantai pada JCI Arena

No.	Unsur	Jenis	Dasar Pertimbangan
1.	Bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Keramik - <i>Interlock Polypropylene</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Keramik merupakan bahan penutup lantai yang kuat. Pilihan keramik yang beragam memberikan opsi untuk perancang membuat kombinasi pola yang menarik dan sesuai tema. - <i>Interlock Polypropylene</i> merupakan pilihan bahan yang baik untuk futsal <i>ground</i>, selain karakter bahan yang cukup lentur, sistem pemasangan <i>knock down</i> memudahkan dalam pemasangan maupun perbaikan
2.	Warna	 <p><i>White</i> Ex. Platinum 01 - <i>Absolute White</i>.</p>  <p><i>Interlock Polypropylene</i> Ex. Texmura - <i>Green</i></p>	<p>Warna putih dipilih selain sebagai warna yg identik dengan tema juga memberikan kesan elegan sehingga mampu mendukung gaya modern yang dirancang.</p> <p>Warna hijau dipilih sebagai warna yang mewakili rumput Juventus Arena.</p>

3.	Ukuran	80 x 80 30 x 30	Ukuran pabrik Ukuran pabrik
4.	Pola lantai	Tidak berpola	Kegiatan pengguna ruang baik sebagai pemain atau penonton tidak memerlukan pola khusus sebagai alat bantu sirkulasi



Gambar 50 dan 51. Alternatif 1 dan Alternatif 2 Pola Lantai JCI Arena

Indikator Penilaian

Tabel 19. Indikator Penilaian Pola Lantai JCI Arena

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	***	**
Tema	**	**
<i>Maintenance</i>	***	***

Keterangan

Fungsional : Pola lantai dapat digunakan secara optimal

Tema : Pola lantai mendukung tema Juventus secara keseluruhan

Maintenance : Lantai mudah dalam perawatan

Hasil analisa di atas menunjukan bahwa alternatif 1 terpilih menjadi pola lantai JCI Arena dalam Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.

b. Dinding

Dinding adalah elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan. Secara tradisional, dinding telah berfungsi sebagai struktur pemikul lantai di atas permukaan tanah, langit-langit dan atap.⁸ Selain

⁸ Ching, Francis D.K. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga. 1996. Hal. 176

itu, dinding juga sebagai unsur penyekat/ pembagi ruang maupun sebagai unsur dekoratif.⁹

Dinding berfungsi sebagai pembatas atau penutup ruang dengan ruang lainnya. Peran dinding selain menentukan bentuk ruang yang dirancang, juga mampu menciptakan sistem akustik tertentu dengan menggunakan bahan yang mampu berfungsi mempengaruhi akustik dalam ruang. Dinding dengan desain tertentu mampu menciptakan kesan suasana ruang yang mampu mempengaruhi psikologis pengguna ruang. Terkait dengan penciptaan suasana yang ingin dicapai terdapat beberapa unsur yang mempengaruhi, antara lain:

- 1) Posisi dinding untuk pengarah sinar dalam ruangan
- 2) Warna dinding/pembentuk dinding
- 3) Penggunaan bahan penutup dinding
- 4) Posisi dan jenis lampu yang digunakan


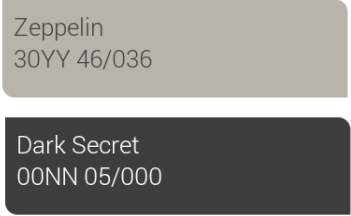
Berdasarkan keterangan itu dapat dikatakan ada hubungan yang baik antara pemilihan bahan dinding serta pencahayaan untuk penciptaan suasana sesuai fungsi ruang.¹⁰

⁹ Pamudji Suptandar J. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan, 1999. Hal.147

¹⁰Sunarmi. *Modul Mata Kuliah Desain Interior III*. Surakarta: STSI Surakarta. 2007. Hal. 14-15 dikutip dalam Vita Marliyani. *Perancangan Interior Rumah Coklat di Surakarta*. 2012

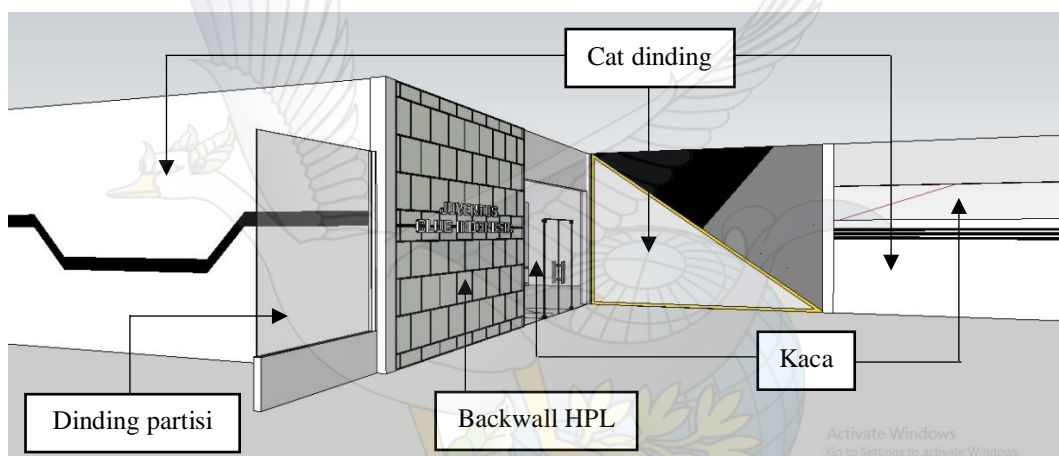
1) Lobi

Tabel 20. Jenis, Bahan dan *Finishing* Dinding pada Lobi

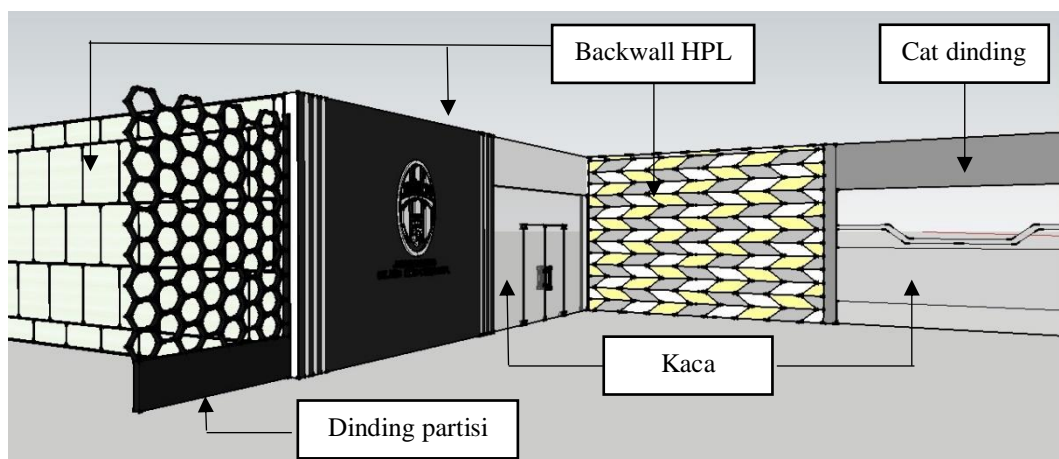
No.	Unsur	Jenis	Dasar Pertimbangan
1.	Jenis Dinding	<ul style="list-style-type: none"> - Batu bata - Dinding partisi - Kaca 	<ul style="list-style-type: none"> - Kuat dan kokoh sebagai penopang struktur ruang - Dapat memberikan sekat atau sebagai pemisah ruang serta dapat diolah untuk mendukung tema perancangan - Mampu meneruskan cahaya alami pada siang hari serta terlihat bersih sehingga sangat mendukung tema yang dirancang
2.	Penutup Dinding	<ul style="list-style-type: none"> - Cat dinding - <i>Backwall</i> multiplek 	<ul style="list-style-type: none"> - Banyak varian sehingga mudah pengerjaannya serta ekonomis - Berat bahan yang cukup ringan serta mudah dibuat bentuk sesuai keinginan dan kebutuhan.
3.	<i>Finishing</i> Dinding	Cat Dinding. Ex. Dulux 	<ul style="list-style-type: none"> - Sesuai karakteristik Juventus F.C. yaitu pemakaian warna yang identik dengan klub tersebut. - Warna utama yang dipilih ialah warna putih dan hitam, dikombinasikan dengan warna kuning keemasan - Warna netral diperoleh dari <i>finishing</i> alami dari dinding kaca

		<p><i>Back wall</i> - HPL - Cat Duco</p> <div> Zeppelin 30YY 46/036 </div> <div> Lemon Zest 46YY 74/602 </div> <div> Dark Secret 00NN 05/000 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - Pemilihan <i>finishing</i> duco bertujuan agar menimbulkan kesan bersih dan elegan. Duco juga untuk memnuhi warna yang tidak tersedia pada katalog HPL - HPL memiliki banyak varian, <i>flexible</i>, perawatan mudah, dan tahan lama.
--	--	---	---

Dinding dan *finishing* area Lobi *House of Juventus Club Indonesia (JCI)*



Gambar 52. Alternatif 1 Dinding Lobi *House of JCI*



Gambar 53. Alternatif 2 Dinding Lobi *House of JCI*

Indikator Penilaian

Tabel 21. Indikator Penilaian Dinding Lobi

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	* *	* * *
Tema	* *	* * *
<i>Maintenance</i>	* * *	* *

Keterangan

Fungsional : Dinding dapat digunakan secara optimal

Tema : Motif dan warna dinding dapat mendukung tema Juventus secara keseluruhan


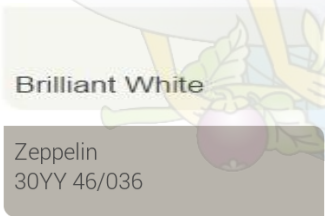

Maintenance : Dinding mudah dalam perawatan

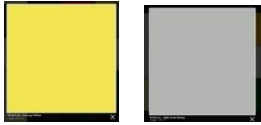

Hasil analisa di atas menunjukkan bahwa alternatif 2 terpilih menjadi dinding lobi dalam Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.

2) JCI Store

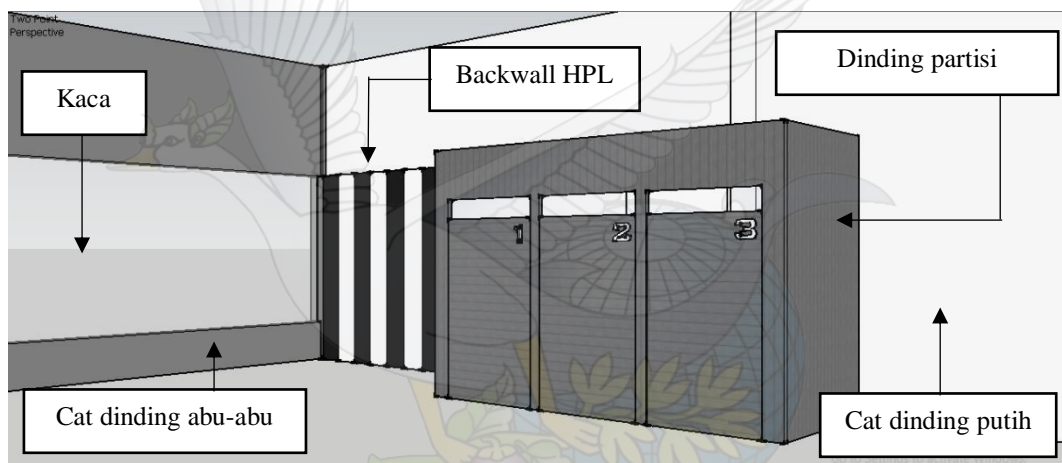
Tabel 22. Jenis, Bahan, *Finishing* Dinding Area JCI Store

No.	Unsur	Jenis	Dasar Pertimbangan
1.	Jenis Dinding	<ul style="list-style-type: none"> - Batu bata - Dinding partisi - Ambalan - Kaca 	<ul style="list-style-type: none"> - Kuat dan kokoh sebagai penopang struktur ruang - Dapat memberikan sekat atau sebagai pemisah ruang serta

			<p>dapat diolah untuk mendukung gaya perancangan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ambalan pada dinding dapat dijadikan sebagai bidang fungsional untuk menyajikan produk JCI Store - Mampu meneruskan cahaya alami pada siang hari serta terlihat bersih sehingga sangat mendukung tema dan gaya yang dirancang
2.	Penutup Dinding	<ul style="list-style-type: none"> - Cat dinding - Backwall multiplex 	<ul style="list-style-type: none"> - Banyak varian sehingga mudah pengerjaannya serta ekonomis - Berat bahan yang cukup ringan serta mudah dibuat bentuk sesuai keinginan dan kebutuhan.
3.	Finishing Dinding	<p>Cat Dinding. Ex. Dulux</p>  <p>Back wall – HPL - Cat Duco Ex. Taco HPL</p>  <p>TH 02 SG – White Super Glossy</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sesuai karakteristik Juventus F.C. yaitu pemakaian warna yang identik dengan klub tersebut. - Warna utama yang dipilih ialah warna putih bisa dikombinasikan dengan warna abu - Warna netral diperoleh dari finishing alami dari dinding kaca - Pemilihan finishing duco bertujuan agar menimbulkan kesan bersih dan elegan. Duco juga untuk memnuhi warna yang tidak tersedia pada katalog HPL

		<p>TH 003 G – Black Glossy Edging</p>  <p>TH 021 AA – Canary Yellow</p> <p>TH 014 – Light Grey Glossy</p>  <p>TH 401 – Elite Zebra</p>	<p>- HPL memiliki banyak varian, <i>flexible</i>, perawatan mudah, dan tahan lama.</p>
--	--	--	--

Dinding dan *finishing* area JCI Store House of Juventus Club Indonesia (JCI)



Gambar 54. Alternatif 1 Dinding JCI Store



Gambar 55. Alternatif 2 Dinding JCI Store

Indikator Penilaian

Tabel 23. Indikator Penilaian Dinding JCI Store

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	* *	* * *
Tema	* * *	* * *
<i>Maintenance</i>	* * *	* * *

Keterangan

Fungsional : Dinding dapat digunakan secara optimal

Tema : Motif dan warna dinding dapat mendukung gaya dan tema Juventus secara keseluruhan


Maintenance : Dinding mudah dalam perawatan

Hasil analisa di atas menunjukan bahwa alternatif 2 terpilih menjadi dinding JCI Store pada Perancangan Interior House of Juventus Club Indonesia (JCI) di Surakarta.

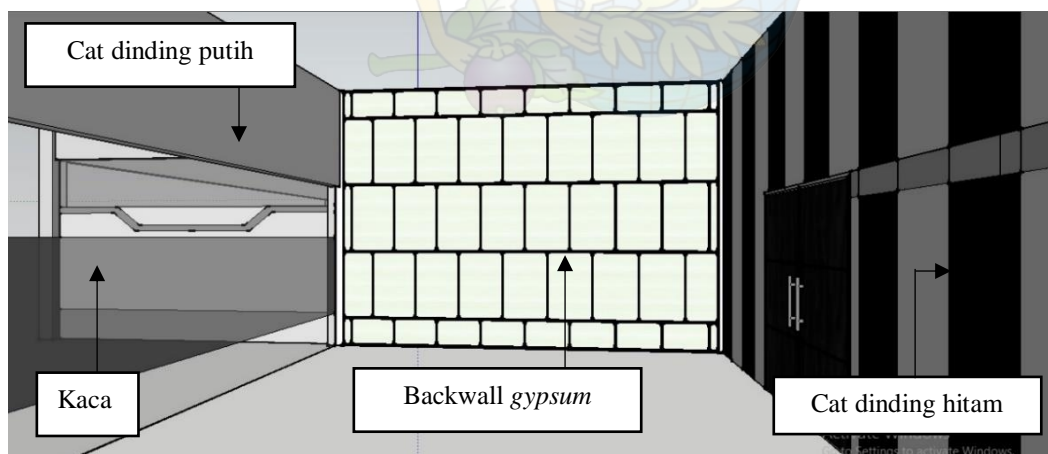
3) Ruang Meeting

Tabel 24. Jenis, Bahan, *Finishing* Dinding Ruang Meeting

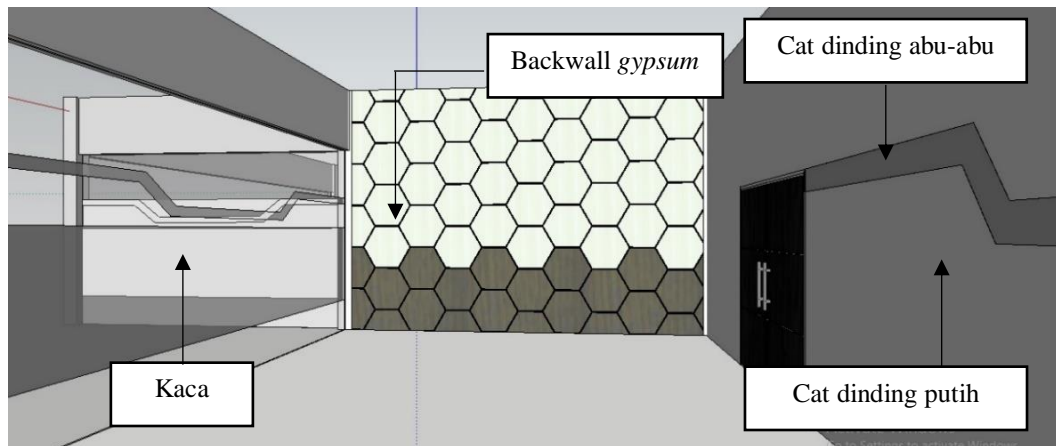
No.	Unsur	Jenis	Dasar Pertimbangan
1.	Jenis Dinding	<ul style="list-style-type: none"> - Batu bata - Kaca 	<ul style="list-style-type: none"> - Kuat dan kokoh sebagai penopang struktur ruang - Mampu meneruskan cahaya alami pada siang hari serta terlihat bersih

			sehingga sangat mendukung tema dan gaya perancangan
2.	Penutup Dinding	<ul style="list-style-type: none"> - Cat dinding - Panel <i>gypsum board & busa</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Banyak varian sehingga mudah pengerjaanya serta ekonomis - Karakteristik bahan yang mampu menunjang sistem akustik
3.	<i>Finishing</i> Dinding	Cat Dinding. Ex. Dulux 	<ul style="list-style-type: none"> - Sesuai karakteristik Juventus F.C. yaitu pemakaian warna yang identik dengan klub tersebut. - Warna utama yang dipilih ialah warna putih dengan kombinasi warna abu - abu - Warna netral diperoleh dari <i>finishing</i> alami dari dinding kaca

Dinding dan *finishing* Ruang *Meeting House of Juventus Club Indonesia (JCI)*



Gambar 56. Alternatif 1 Dinding Ruang *Meeting*



Gambar 57. Alternatif 2 Dinding Ruang *Meeting*

Indikator Penilaian

Tabel 25. Indikator Penilaian Dinding Ruang *Meeting*

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	* * *	* * *
Tema	* *	* * *
<i>Maintenance</i>	* * *	* * *

Keterangan

Fungsional : Fungsi dinding sebagai penunjaang sistem akustik



Tema : Motif dan warna dinding dapat mendukung tema
Juventus secara keseluruhan

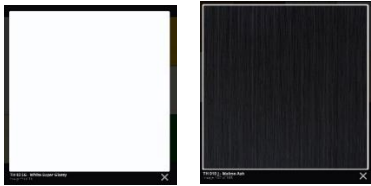
Maintenance : Dinding mudah dalam perawatan

Hasil analisa di atas menunjukkan bahwa alternatif 2 terpilih menjadi dinding Ruang *Meeting* pada Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.

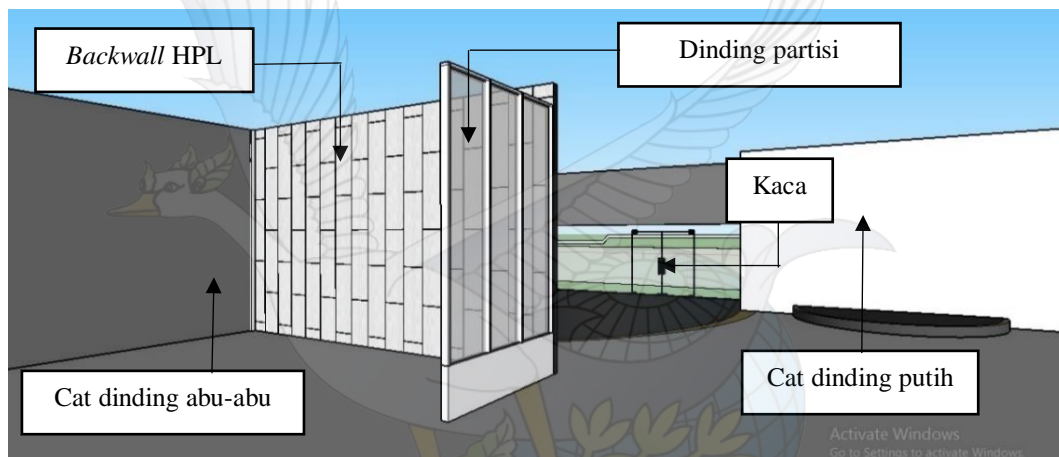
4) JCI Membership

Tabel 26. Jenis, Bahan, *Finishing* Dinding Ruang JCI Membership

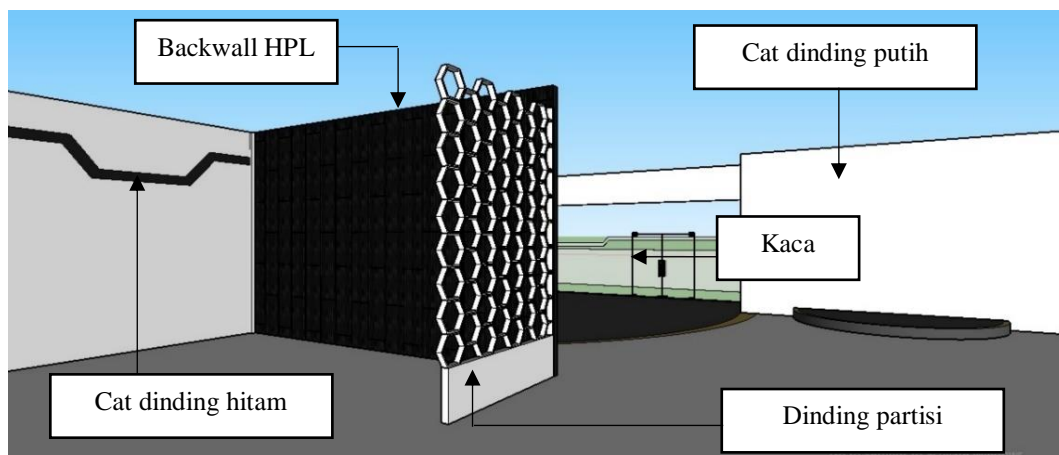
No.	Unsur	Jenis	Dasar Pertimbangan
1.	Jenis Dinding	<ul style="list-style-type: none"> - Batu bata - Dinding partisi - Kaca 	<ul style="list-style-type: none"> - Kuat dan kokoh sebagai penopang struktur ruang - Dapat memberikan sekat atau sebagai pemisah ruang serta dapat diolah untuk mendukung gaya perancangan - Mampu meneruskan cahaya alami pada siang hari serta terlihat bersih sehingga sangat mendukung tema dan gaya yang dirancang
2.	Penutup Dinding	<ul style="list-style-type: none"> - Cat dinding - <i>Backwall</i> multiplex 	<ul style="list-style-type: none"> - Banyak varian sehingga mudah pengerjaannya serta ekonomis - Berat bahan yang cukup ringan serta mudah dibuat bentuk pola sesuai keinginan dan kebutuhan.
3.	<i>Finishing</i> Dinding	Cat Dinding. Ex. Dulux 	<ul style="list-style-type: none"> - Sesuai karakteristik <i>Juventus F.C.</i> yaitu pemakaian warna yang identik dengan klub tersebut. - Warna utama yang dipilih ialah warna putih dikombinasikan dengan aksen warna hitam - Warna netral diperoleh dari <i>finishing</i> alami dari dinding kaca

		<p><i>Back wall</i> – HPL - Cat Duco Ex. Taco HPL</p>  <p>TH 02 SG – <i>White Super Glossy</i> TH 919 J – <i>Malmo Ash</i></p>	<p>- HPL memiliki banyak varian, <i>flexible</i>, perawatan mudah, dan tahan lama.</p>
--	--	---	--

Dinding dan *finishing* JCI Membership House of Juventus Club Indonesia (JCI)



Gambar 58. Alternatif 1 Dinding JCI Membership



Gambar 59. Alternatif 2 Dinding JCI Membership

Indikator Penilaian

Tabel 27. Indikator Penilaian Dinding JCI *Membership*

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	* *	* * *
Tema	* *	* * *
<i>Maintenance</i>	* * *	* * *

Keterangan

Fungsional : Dinding dapat digunakan secara optimal

Tema : Motif dan warna dinding dapat mendukung gaya dan tema Juventus secara keseluruhan


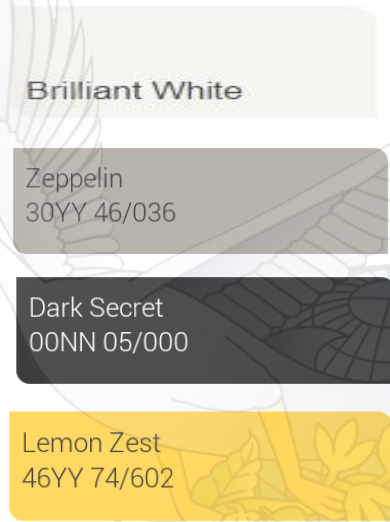
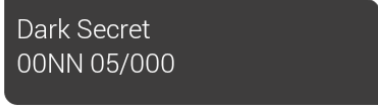
Maintenance : Dinding mudah dalam perawatan

Hasil analisa di atas menunjukan bahwa alternatif 2 terpilih menjadi dinding JCI *Membership* pada Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.

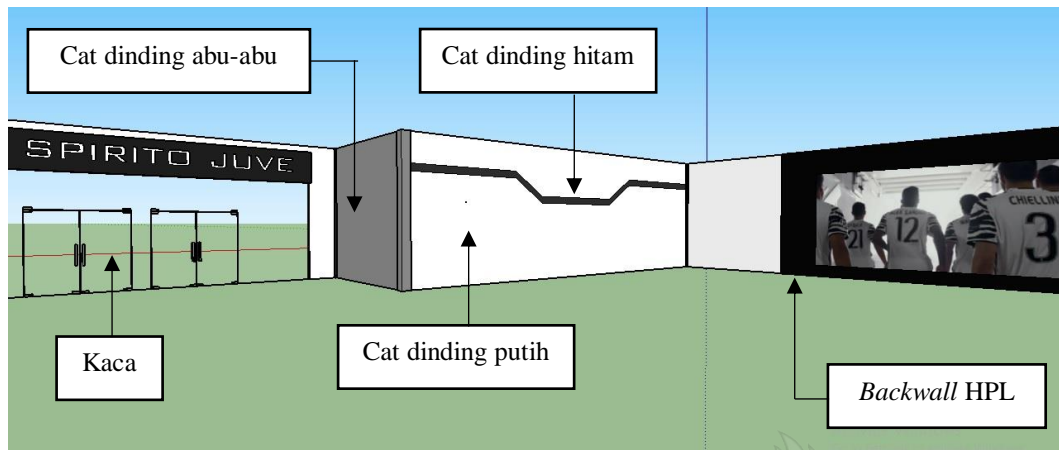
5) *Bianconeri Café*

Tabel 28. Jenis, Bahan dan *Finishing* Dinding *Bianconeri Cafe*

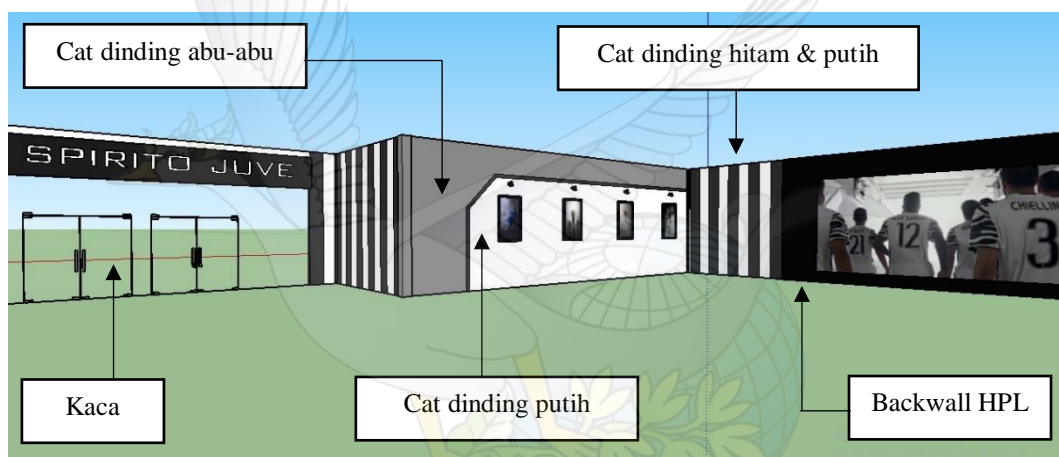
No.	Unsur	Jenis	Dasar Pertimbangan
1.	Jenis Dinding	<ul style="list-style-type: none"> - Batu bata - Kaca 	<ul style="list-style-type: none"> - Kuat dan kokoh sebagai penopang struktur ruang - Mampu meneruskan cahaya alami pada siang hari serta

			mampu mendukung gaya yang dirancang
2.	Penutup Dinding	<ul style="list-style-type: none"> - Cat dinding - <i>Backwall</i> multiplex  <div> 12mm 16mm 18mm 32mm </div>	<ul style="list-style-type: none"> - Banyak varian sehingga mudah pengerjaanya serta ekonomis - Berat bahan yang cukup ringan serta mudah dibuat bentuk sesuai keinginan dan kebutuhan.
3.	<i>Finishing</i> Dinding	<p>Cat Dinding. Ex. Dulux</p>  <p><i>Back wall</i> - HPL - Cat Duco</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Sesuai karakteristik <i>Juventus F.C.</i> yaitu pemakaian warna yang identik dengan klub tersebut. - Warna utama yang dipilih ialah warna putih dikombinasikan dengan warna hitam, abu-abu dan sedikit aksen kuning keemasan - Warna netral diperoleh dari <i>finishing</i> alami dari dinding kaca - HPL memiliki banyak varian, <i>flexible</i>, perawatan mudah, dan tahan lama.

Dinding dan *Finishing* *Bianconeri Cafe House of Juventus Club Indonesia (JCI)*



Gambar 60. Alternatif 1 Dinding *Bianconeri Cafe*



Gambar 61. Alternatif 2 Dinding *Bianconeri Cafe*

Indikator Penilaian

Tabel 29. Indikator Penilaian Dinding *Bianconeri Cafe*

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	**	***
Tema	**	***
<i>Maintenance</i>	***	***

Keterangan

Fungsional : Dinding dapat digunakan secara optimal


Tema : Motif dan warna dinding dapat mendukung gaya
dan tema Juventus secara keseluruhan

Maintenance : Dinding mudah dalam perawatan

Hasil analisa di atas menunjukkan bahwa alternatif 2 terpilih menjadi dinding *Bianconeri Cafe* pada Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.

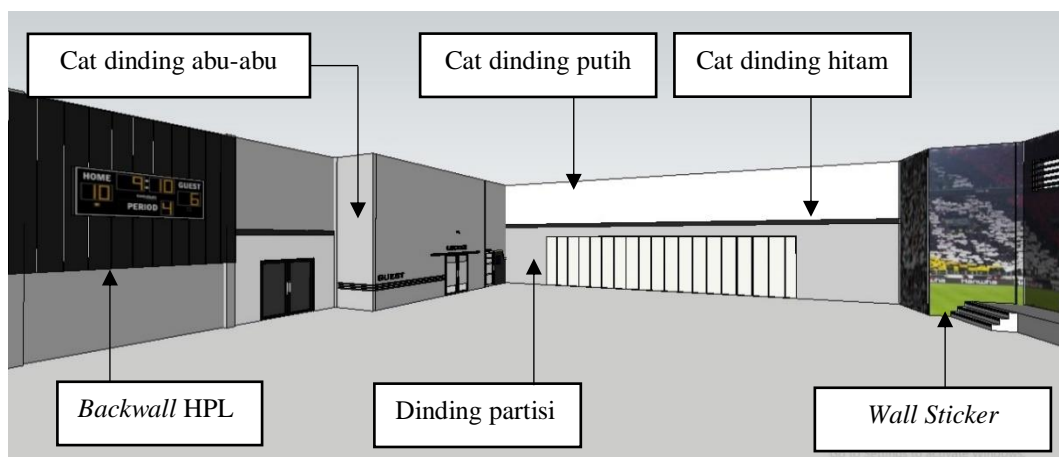
6) JCI Arena

Tabel 30. Jenis, Bahan dan *Finishing* Dinding JCI Arena

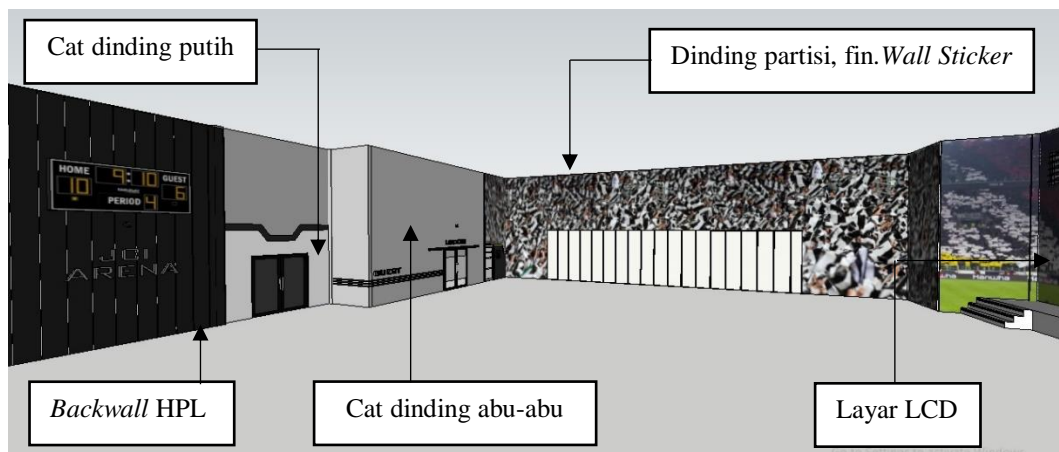
No.	Unsur	Jenis	Dasar Pertimbangan
1.	Jenis Dinding	<ul style="list-style-type: none">- Batu bata- Partisi	<ul style="list-style-type: none">- Kuat dan kokoh sebagai penopang struktur ruang- Beban partisi yang relatif lebih ringan menjadi pilihan untuk menutup sisi dinding yang terdapat bukaan lebar (akses langsung ke area <i>Bianconeri Cafe</i>)
2.	Penutup Dinding	<ul style="list-style-type: none">- Cat dinding- Layar LED- <i>Wall Sticker</i>- <i>Backwall</i> multiplex 	<ul style="list-style-type: none">- Banyak varian sehingga mudah pengerjaannya serta ekonomis- Mampu menciptakan suasana atmosfer Juventus Arena melalui tayangan gambar yang atraktif dan dinamis- Bidang dinding yang sangat luas serta penciptaan suasana atmosfer

		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> 12mm 16mm 18m 32mm </div>	Juventus Arena dapat diterapkan dengan <i>wall sticker</i> yang mampu mencetak gambar luas secara digital. - Berat bahan yang cukup ringan serta mudah dibuat bentuk sesuai keinginan dan kebutuhan.
3.	<i>Finishing Dinding</i>	Cat Dinding. Ex. Dulux <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 2px; margin: 2px;">Brilliant White</div> <div style="background-color: #808080; padding: 2px; margin: 2px;">Zeppelin 30YY 46/036</div> <div style="background-color: #404040; padding: 2px; margin: 2px;">Dark Secret 00NN 05/000</div> <div style="background-color: #ffd700; padding: 2px; margin: 2px;">Lemon Zest 46YY 74/602</div>	- Sesuai karakteristik <i>Juventus F.C.</i> yaitu pemakaian warna yang identik dengan klub tersebut. - Warna utama yang dipilih ialah warna putih dikombinasikan dengan warna hitam, abu-abu dan sedikit aksen kuning keemasan
		<i>Back wall</i> - HPL <div style="background-color: #000000; width: 80px; height: 60px; margin: 2px;"></div> Ex. Taco HPL TH 919 J – Malmö Ash	- HPL memiliki banyak varian, <i>flexible</i> , perawatan mudah, dan tahan lama.

Dinding dan *finishing* JCI Arena House of Juventus Club Indonesia (JCI)



Gambar 62. Alternatif 1 Dinding JCI Arena



Gambar 63. Alternatif 2 Dinding JCI Arena

Indikator Penilaian

Tabel 31. Indikator Penilaian Dinding JCI Arena

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	* * *	* * *
Tema	* *	* * *
<i>Maintenance</i>	* * *	* * *

Keterangan

Fungsional : Dinding dapat digunakan secara optimal

Tema : Motif dan warna dinding dapat mendukung gaya
dan tema Juventus secara keseluruhan

Maintenance : Dinding mudah dalam perawatan

Hasil analisa di atas menunjukan bahwa alternatif 2 terpilih menjadi dinding JCI Arena pada Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.

c. *Ceiling*

Ceiling merupakan struktur utama dalam ruang selain lantai dan dinding. Peran utama *ceiling* sebagai penutup atas sebuah ruang, selain itu *ceiling* juga mampu sebagai media penunjang sistem akustik dengan menggunakan bahan yang mempengaruhi akustik ruang. Desain *ceiling* pada ruang baik warna, bahan dan bentuk mempengaruhi karakter suasana ruang yang tercipta.

Fungsi *ceiling* antara lain sebagai berikut:¹¹

- 1) Pelindung kegiatan manusia merupakan fungsi utama *ceiling*
- 2) Sebagai pembentuk ruang, bersama-sama lantai dan dinding
- 3) Sebagai *skylight*, yaitu meneruskan cahaya alamiah kedalam bangunan
- 4) Sebagai penunjuk sirkulasi menuju ke suatu tempat
- 5) Untuk menonjolkan konstruksi pada gedung - gedung untuk dekorasi
- 6) Merupakan ruang atau rongga untuk pelindung berbagai instalasi, *docting*, AC, kabel listrik, gantungan *armature*, *loudspeaker* dll.
- 7) Sebagai bidang penempelan titik-titik lampu
- 8) Sebagai penunjang unsur dekorasi ruang dalam
Berfungsi sebagai peredam suara/akustik.¹²

Konsep perancangan *ceiling* pada ruang terdiri dari unsur bentuk, fungsi dan bahan yang digunakan. Kesatuan antara fungsi,

¹¹ J. Pamudji, Suptandar. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan. 1999. Hal. 162-163

bentuk dan bahan pada *ceiling* akan menciptakan perancangan yang sesuai dengan tema perancangan.

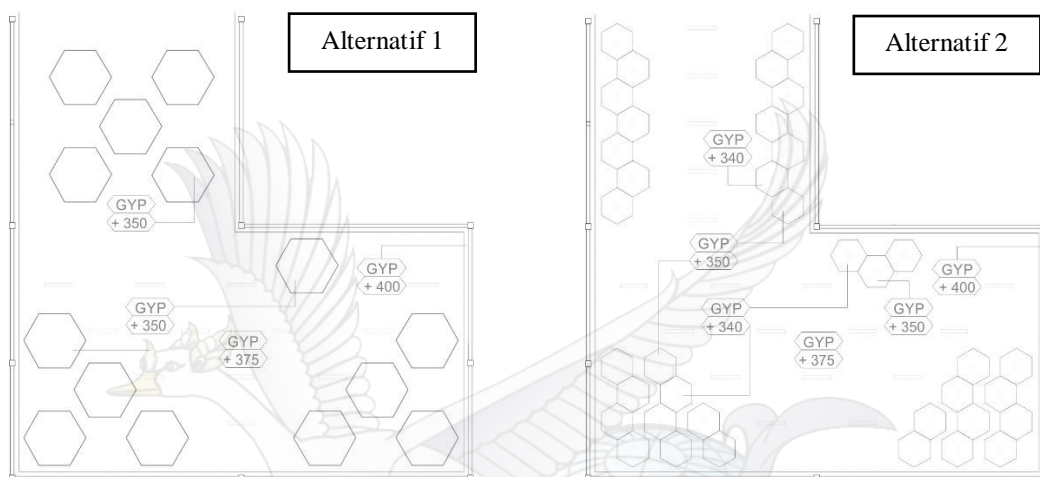
1) Lobi

Tabel 32. Bahan dan *Finishing Ceiling* Lobi

No.	Unsur	Jenis	Dasar Pertimbangan
1.	Bahan	<i>Gypsum board</i> 	1. Pemasangan cukup mudah serta dapat diaplikasikan pada konstruksi kayu atau besi <i>hollow</i> . 2. Karakteristik bahan mampu sebagai sistem akustik ruang 3. Sambungan antar tepi <i>gypsum</i> bisa ditutup dengan rapi , sehingga <i>ceiling</i> terlihat tanpa sambungan dan terlihat luas
2.	<i>Finishing</i>	Cat dinding warna putih dan sedikit <i>list</i> abu - abu	Warna putih dipilih selain mendukung tema juga dapat memberikan kesan bersih. Perancangan tanpa <i>list profil</i> agar perbedaan antara dinding dengan <i>ceiling</i> dapat terlihat jelas dan tegas sesuai karakteristik tema Juventus F.C. yaitu adanya garis tegas di dalamnya.
3.	Pola	Repetisi <i>down ceiling</i> bentuk segi enam	Bentuk segi enam yang repetisi diambil sesuai karakterestik tema Juventus F.C. yang didalamnya terdapat unsur harmonis dan penggunaan garis tegas. Penempatan <i>down ceiling</i> tepat diatas kegiatan pengguna sekaligus diletakkanya <i>down light</i> guna menyinari kegiatan dibawahnya.

4.	Lampu	<i>Down light</i> <i>LED Strip</i>	<i>Down light</i> dapat memberikan aksen pada ruangan <i>LED strip</i> dapat menjadi <i>hidden lamp</i> yang menghasilkan cahaya tidak terputus
----	-------	---------------------------------------	--

Ceiling area Lobi interior House of Juventus Club Indonesia (JCI) di Surakarta



Gambar 64 dan 65. Alternatif 1 dan Alternatif 2 *Ceiling* Lobi

Indikator Penilaian

Tabel 33. Indikator Penilaian *Ceiling* Lobi

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	* * *	* * *
Tema	* *	* * *
<i>Maintenance</i>	* * *	* * *

Keterangan

Fungsional : *Ceiling* memiliki fungsi sesuai kebutuhan

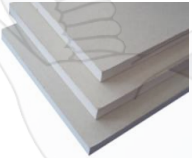
Tema : Pola *ceiling* dapat mendukung tema Juventus secara keseluruhan

Maintenance : *Ceiling* mudah dalam perawatanya

Hasil analisa di atas menunjukan bahwa alternatif 2 terpilih menjadi *Ceiling* Lobi dalam Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.

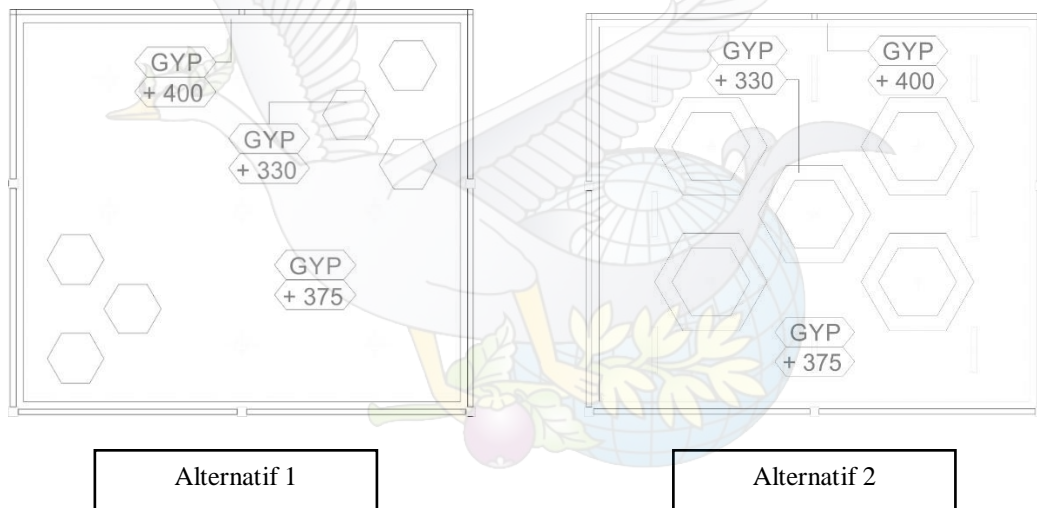
2) JCI Store

Tabel 34. Bahan dan *Finishing Ceiling* JCI Store

No.	Unsur	Jenis	Dasar Pertimbangan
1.	Bahan	<i>Gypsum board</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemasangan cukup mudah serta dapat diaplikasikan pada konstruksi kayu atau besi <i>hollow</i>. 2. Karakteristik bahan mampu sebagai sistem akustik ruang 3. Sambungan antar tepi <i>gypsum</i> bisa ditutup dengan rapi , sehingga <i>ceiling</i> terlihat tanpa sambungan dan terlihat luas
2.	<i>Finishing</i>	Cat dinding warna putih Ex. Dulux - <i>Brilliant White</i>	Warna putih dipilih selain mendukung tema juga dapat memberikan kesan bersih. Perancangan tanpa <i>list profil</i> agar perbedaan antara dinding dengan <i>ceiling</i> dapat terlihat jelas dan tegas sesuai karakteristik tema Juventus F.C. yaitu adanya unsur tegas di dalamnya.
3.	Pola	Repetisi <i>down ceiling</i> bentuk segi enam	Bentuk segi enam yang repetisi diambil sesuai karakterestik tema <i>Juventus F.C.</i> yang

			didalamnya terdapat unsur harmonis dan penggunaan garis tegas. Penempatan <i>down ceiling</i> tepat diatas kegiatan pengguna sekaligus diletakkanya <i>down light</i> guna menyinari kegiatan dibawahnya.
4.	Lampu	<i>Downlight</i> <i>LED stripe</i>	<i>Downlight</i> dapat menghasilkan aksen pada ruang <i>LED stripe</i> digunakan untuk menghasilkan cahaya yang tidak terputus

Ceiling area JCI Store interior House of Juventus Club Indonesia (JCI) di Surakarta



Gambar 66 dan 67. Alternatif 1 dan Alternatif 2 *Ceiling JCI Store*

Indikator Penilaian

Tabel 35. Indikator penilaian *ceiling JCI Store*

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	* * *	* * *
Tema	* *	* * *

<i>Maintenance</i>	* * *	* * *
--------------------	-------	-------

Keterangan

Fungsional : *Ceiling* memiliki fungsi sesuai kebutuhan


Tema : Pola *ceiling* dapat mendukung tema Juventus secara keseluruhan

Maintenance : *Ceiling* mudah dalam perawatanya

Hasil analisa di atas menunjukan bahwa alternatif 2 terpilih menjadi *ceiling JCI Store* dalam Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.

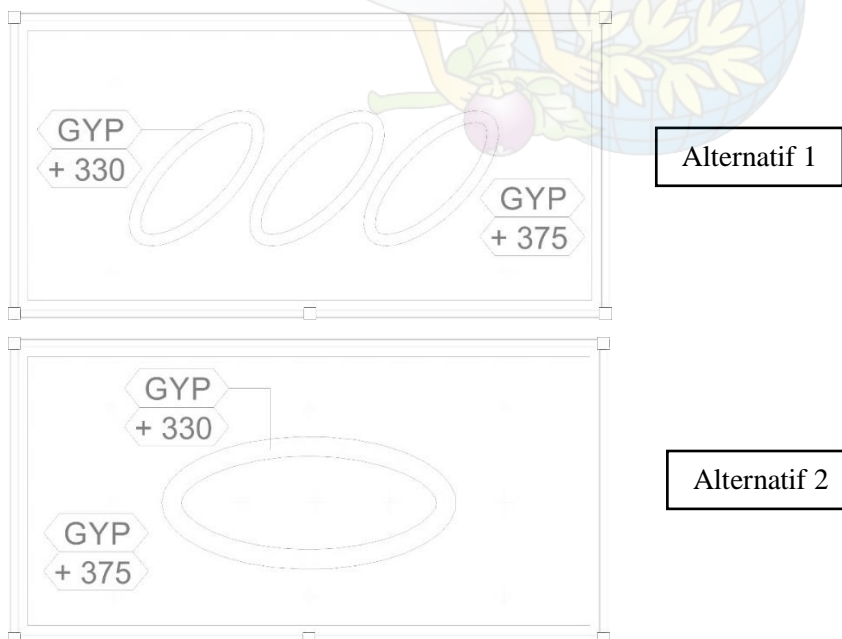
3) Ruang *Meeting*

Tabel 36. Bahan dan *finishing Ceiling* Ruang *Meeting*

No.	Unsur	Jenis	Dasar Pertimbangan
1.	Bahan	<i>Gypsum board</i> 	1. Pemasangan cukup mudah serta dapat diaplikasikan pada konstruksi kayu atau besi <i>hollow</i> . 2. Karakteristik bahan mampu sebagai sistem akustik ruang 3. Sambungan antar tepi <i>gypsum</i> bisa ditutup dengan rapi, sehingga <i>ceiling</i> terlihat tanpa sambungan dan terlihat luas
2.	<i>Finishing</i>	Cat dinding warna putih	Warna putih dipilih selain mendukung tema juga dapat memberikan kesan bersih. Perancangan tanpa <i>list profil</i> agar perbedaan

			antara dinding dengan <i>ceiling</i> dapat terlihat jelas dan tegas sesuai karakteristik tema Juventus F.C. yaitu adanya garis tegas di dalamnya.
3.	<i>Point of Interest</i>	<i>Down ceiling</i> berbentuk geometris	Bentuk geometris diambil sesuai karakteristik tema Juventus F.C. dimana terdapat unsur logo yang memiliki bentuk ciri khas dari Juventus F.C. Penempatan <i>down ceiling</i> tepat diatas kegiatan <i>meeting</i> sekaligus diletakkanya <i>hidden light</i> sebagai penunjang suasana yang diinginkan.
4.	Lampu	<i>Downlight</i> LED <i>stripe</i>	<i>Downlight</i> mampu memberikan aksen pada ruang. LED <i>stripe</i> mampu sebagai <i>hidden lamp</i> yang menghasilkan cahaya tidak terputus

Ceiling Ruang Meeting House of Juventus Club Indonesia (JCI) di Surakarta



Gambar 68 dan 69. Alternatif 1 dan alternatif 2 *Ceiling Ruang Meeting*

Indikator Penilaian

Tabel 37. Indikator Penilaian *Ceiling* Ruang *Meeting*

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	* * *	* * *
Tema	* *	* * *
<i>Maintenance</i>	* * *	* * *

Keterangan

Fungsional : *Ceiling* memiliki fungsi sesuai kebutuhan

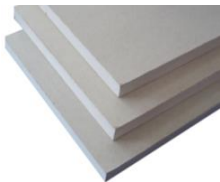
Tema : Pola *ceiling* dapat mendukung tema Juventus secara keseluruhan

Maintenance : *Ceiling* mudah dalam perawatanya

Hasil analisa di atas menunjukan bahwa alternatif 2 terpilih menjadi *ceiling* Ruang *Meeting* dalam perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.

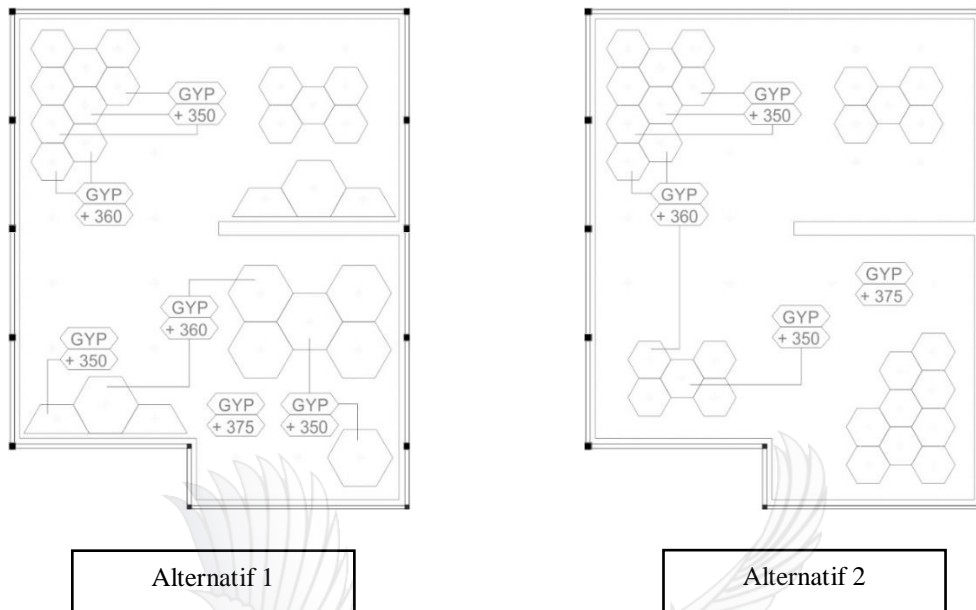
4) JCI Membership

Tabel 38. Bahan dan *Finishing Ceiling* JCI Membership

No.	Unsur	Jenis	Dasar Pertimbangan
1.	Bahan	<i>Gypsum board</i> 	1. Pemasangan cukup mudah serta dapat diaplikasikan pada konstruksi kayu atau besi <i>hollow</i> . 2. Karakteristik bahan mampu sebagai sistem akustik ruang

			3. Sambungan antar tepi <i>gypsum</i> bisa ditutup dengan rapi , sehingga <i>ceiling</i> terlihat tanpa sambungan dan terlihat luas
2.	<i>Finishing</i>	Cat dinding warna putih dan aksen warna abu-abu. Ex. Dulux - <i>Brilliant White</i>	Warna putih dipilih selain mendukung tema juga dapat memberikan kesan bersih. Perancangan tanpa <i>list profil</i> agar perbedaan antara dinding dengan <i>ceiling</i> dapat terlihat jelas dan tegas sesuai karakteristik tema <i>Juventus F.C.</i> yaitu adanya unsur tegas di dalamnya.
3.	<i>Point of Interest</i>	Repetisi <i>down ceiling</i> bentuk segi enam	Bentuk segi enam yang repetisi diambil sesuai karakteristik tema <i>Juventus F.C.</i> yang didalamnya terdapat unsur harmonis dan penggunaan garis tegas. Penempatan <i>down ceiling</i> tepat diatas kegiatan pengguna sekaligus diletakkanya <i>down light</i> guna menyinari kegiatan dibawahnya.
4.	Lampu	<i>Downlight LED stripe</i>	<i>Downlight</i> mampu memberikan aksen pada ruang <i>LED stripe</i> dapat sebagai <i>hidden lamp</i> yang menghasilkan cahaya yang tidak terputus.

Ceiling JCI Membership House of Juventus Club Indonesia (JCI) di Surakarta



Gambar 70 dan 71. Alternatif 1 dan Alternatif 2 *Ceiling JCI Membership*

Indikator Penilaian

Tabel 39. Indikator Penilaian *Ceiling JCI Membership*

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	* * *	* *
Tema	* *	* * *
<i>Maintenance</i>	* * *	* * *

Keterangan

Fungsional : *Ceiling* memiliki fungsi sesuai kebutuhan


Tema : Pola *ceiling* dapat mendukung tema Juventus secara keseluruhan

Maintenance : *Ceiling* mudah dalam perawatanya

Hasil analisa di atas menunjukan bahwa alternatif 1 terpilih menjadi *ceiling* ruang JCI *Membership* dalam Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.

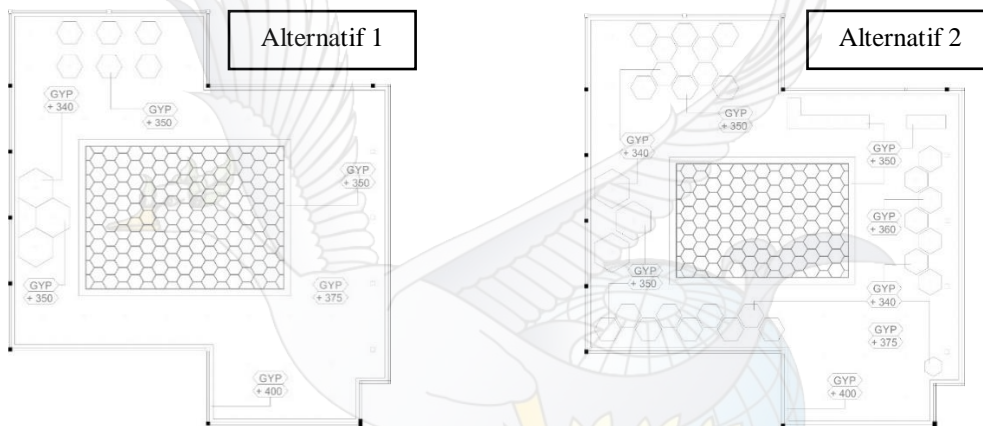
5) *Bianconeri Café*

Tabel 40. Bahan dan *Finishing Ceiling Bianconeri Cafe*

No.	Unsur	Jenis	Dasar Pertimbangan
1.	Bahan	<i>Gypsum board</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemasangan cukup mudah serta dapat diaplikasikan pada konstruksi kayu atau besi <i>hollow</i> 2. Karakteristik bahan mampu sebagai sistem akustik ruang 3. Sambungan antar tepi <i>gypsum</i> bisa ditutup dengan rapi , sehingga <i>ceiling</i> terlihat tanpa sambungan dan terlihat luas
2.	<i>Finishing</i>	Cat dinding warna putih dan sedikit <i>list</i> abu - abu	Warna putih dipilih selain mendukung tema juga dapat memberikan kesan bersih. Perancangan tanpa <i>list profil</i> agar perbedaan antara dinding dengan <i>ceiling</i> dapat terlihat jelas dan tegas sesuai karakteristik tema <i>Juventus F.C.</i> yaitu adanya garis tegas di dalamnya.
3.	Pola	Repetisi <i>down ceiling</i> bentuk segi enam	Bentuk segi enam yang repetisi diambil sesuai karakterestik tema <i>Juventus F.C.</i> yang didalamnya terdapat unsur harmonis dan penggunaan garis tegas. Penempatan <i>down ceiling</i> tepat diatas kegiatan pengguana

			sekaligus diletakkanya <i>down light</i> guna menyinari kegiatan dibawahnya.
4.	Lampu	<i>Downlight</i> <i>LED stripe</i> <i>Pendant Lamp</i>	<i>Downlight</i> dapat memberikan aksan pada ruang. <i>LED stripe</i> dapat menghasilkan cahaya tersembunyi yang tidak putus. <i>Pendant Lamp</i> ditempatkan pada beberapa titik area cafe

Ceiling Area Bianconeri Cafe House of Juventus Club Indonesia (JCI) di Surakarta



Gambar 72 dan 73. Alternatif 1 dan alternatif 2 ceiling *Bianconeri Cafe*

Indikator Penilaian

Tabel 41. Indikator Penilaian *Ceiling Bianconeri Cafe*

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	* *	* * *
Tema	* *	* * *
<i>Maintenance</i>	* * *	* * *

Keterangan

Fungsional : *Ceiling* memiliki fungsi sesuai kebutuhan

Tema : Pola *ceiling* dapat mendukung tema Juventus secara keseluruhan

Maintenance : *Ceiling* mudah dalam perawatanya

Hasil analisa di atas menunjukkan bahwa alternatif 2 terpilih menjadi *ceiling Bianconeri Cafe* dalam Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.

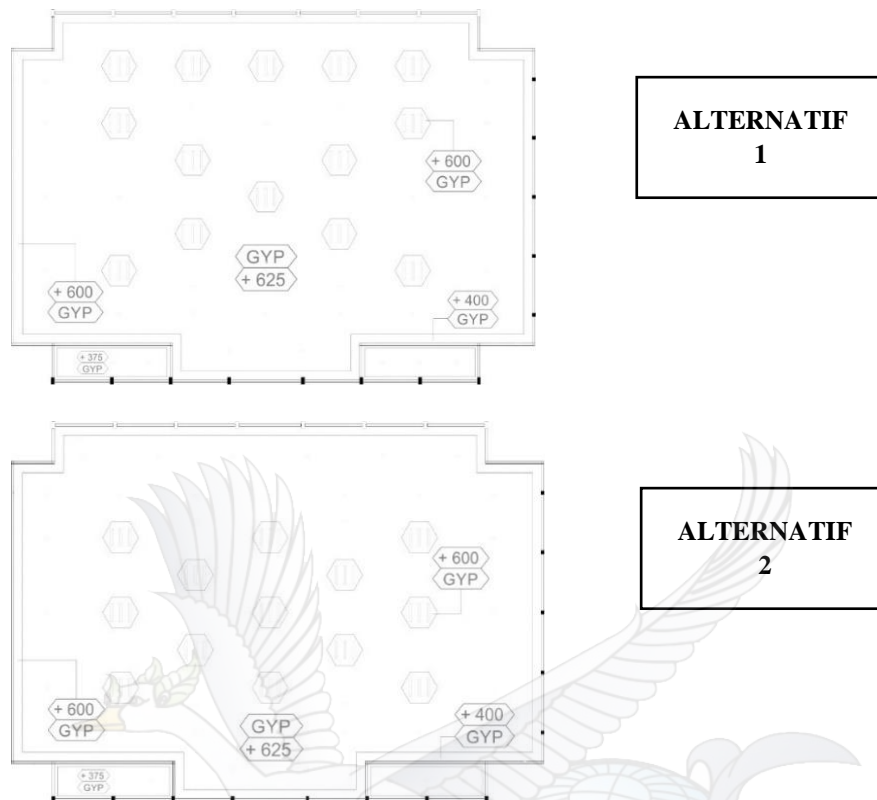
6) JCI Arena

Tabel 42. Bahan dan *Finishing Ceiling* JCI Arena

No.	Unsur	Jenis	Dasar Pertimbangan
1.	Bahan	<i>Gypsum board</i> 	1. Pemasangan cukup mudah serta dapat diaplikasikan pada konstruksi kayu atau besi <i>hollow</i> 2. Karakteristik bahan mampu sebagai sistem akustik ruang 3. Sambungan antar tepi <i>gypsum</i> bisa ditutup dengan rapi, sehingga <i>ceiling</i> terlihat tanpa sambungan dan terlihat luas

2.	<i>Finishing</i>	Cat dinding warna putih	Warna putih dipilih selain mendukung tema juga dapat memberikan kesan bersih. Perancangan tanpa <i>list profil</i> agar perbedaan antara dinding dengan <i>ceiling</i> dapat terlihat jelas dan tegas sesuai karakteristik tema Juventus F.C. yaitu adanya unsur tegas di dalamnya.
3.	Pola	<i>Down Ceiling</i> bentuk segi enam	Bentuk segi enam yang repetisi diambil sesuai karakteristik tema <i>Juventus F.C.</i> yang didalamnya terdapat unsur harmonis dan penggunaan garis tegas. Penempatan <i>down ceiling</i> tepat diatas kegiatan pengguna sekaligus diletakkanya <i>general lamp</i> guna menyinari kegiatan dibawahnya.
4.	Lampu	TL tanam <i>Hallogen</i> <i>Downlight</i> <i>LED stripe</i>	<i>Fluorescent</i> mampu sebagai cahaya general yang terang dan merata. <i>Hallogen</i> mampu sebagai cahaya bantu penerangan pada arena futsal yang cukup terang. <i>Downlight</i> mampu memberikan aksen pada ruang. <i>LED stripe</i> mampu menghasilkan cahaya tersembunyi yang tidak terputus

Ceiling JCI Arena House of Juventus Club Indonesia (JCI) di Surakarta



Gambar 74 dan 75. Alternatif 1 dan alternatif 2 *Ceiling* JCI Arena

Indikator Penilaian

Tabel 43. Indikator Penilaian *Ceiling* JCI Arena

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	* * *	* * *
Tema	* *	* * *
<i>Maintenance</i>	* * *	* * *

Keterangan

Fungsional : *Ceiling* memiliki fungsi sesuai kebutuhan

Tema : Pola *ceiling* dapat mendukung tema Juventus secara keseluruhan

Maintenance : *Ceiling* mudah dalam perawatanya

Hasil analisa di atas menunjukan bahwa alternatif 2 terpilih menjadi *ceiling* JCI Arena dalam Perancangan Interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.

12. Unsur Pengisi Ruang (*furniture*)

Kata *furniture* atau mebel. Istilah mebel digunakan karena sifat Bergeraknya atau mobilitasnya sebagai barang lepas di dalam interior arsitektural, ini berarti bahwa mebel/ *furniture* merupakan benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai duduk, tidur, bekerja, makan, bermain, dan sebagainya yang memberikan kenyamanan dan keindahan bagi para pemakainya.¹³


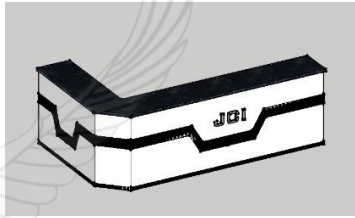
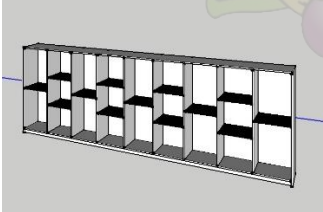
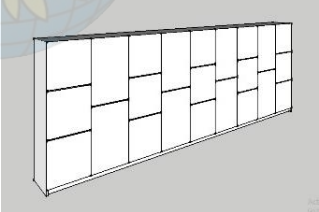
Elemen pengisi ruang selain mebel juga terdapat aksesoris dimana umumnya diletakan pada dinding sebagai hiasan maupun benda fungsional yang mampu mendukung perancangan tema ruang. Pengolahan aksesoris pada interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta ini menggunakan bahan-bahan hasil kemajuan teknologi guna mendukung gaya modern yang diterapkan, seperti penggunaan bahan *stainless*, akrilik, kaca dan sebagainya. Aksesoris yang mendukung gaya modern pada

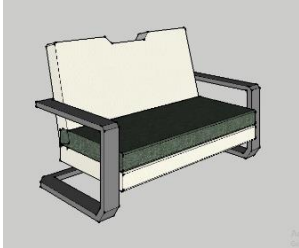
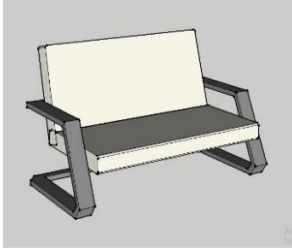

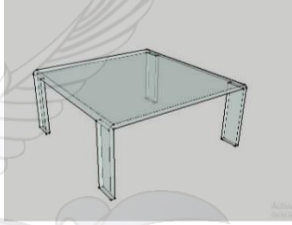
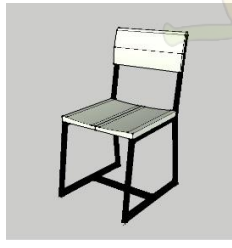

¹³ Marizar Eddy S. *Designing Furniture*. Yogyakarta : Media Presindo. 2005. Hal. 20 dikutip dalam Vita Marliyani, *Perancangan Interior Rumah Coklat di Surakarta*. 2012

perancangan interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta ini meliputi *artwork*, poster, *sticker* dinding dan lain-lain. *Finishing* elemen pengisi ruang baik mebel maupun aksesoris yang menggunakan bahan multiplex menggunakan HPL (*High Pressure Laminate*) atau cat duco.

a. Lobi

Tabel 44. Alternatif *Furniture* pada Lobi

NO	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
1	<p><u>Meja Resepsionis</u></p>  <p>Keterangan Ukuran: 400 x 230 x 120 cm Bahan: Multiplek Finishing: Duco colour glossy white, TACO HPL black</p>	 <p>Keterangan Ukuran: 400 x 230 x 120 cm Bahan : Multiplek, granit, rangka stainless Finishing: Duco colour glossy white, black</p>
2	<p><u>Arsip Storage</u></p>  <p>Keterangan Ukuran: 340 x 30 x 120 cm Bahan: Multiplek Finishing: Duco colour glossy White, Black</p>	 <p>Keterangan Ukuran: 340 x 30 x 120 cm Bahan: Multiplek Finishing: HPL, Ex. TACO HPL White Glossy</p>

3	<u>Kursi Lobi</u> 	
	Keterangan Ukuran: 144 x 68 x 85 cm 80 x 68 x 85 cm Bahan: Multiplek & <i>Stainless</i> Finishing: Busa, Oscar	Keterangan Ukuran: 144 x 68 x 85 cm 80 x 68 x 85 cm Bahan: Multiplek & <i>Stainless</i> Finishing: Busa, Oscar
4	<u>Meja Lobi</u> 	
	Keterangan Ukuran: 70 x 70 x 50 cm Bahan: Kaca, Besi Finishing: Cat besi	Keterangan Ukuran: 80 x 80 x 35 cm Bahan: Akrilik Finishing: Natural
5	<u>Kursi Lobi 2</u> 	
	Keterangan Ukuran: 50 x 50 x 90 cm Bahan: Multiplek, besi Finishing: Duco colour glossy White, Cat besi	Keterangan Ukuran: 50 x 57 x 90 cm Bahan: Multiplek, <i>Stainless</i> Finishing: HPL, Ex. Taco Glossy

6	<u>Meja Lobi 2</u> 	
	Keterangan Ukuran: 90 x 90 x 75 cm 180 x 90 x 75 cm Bahan: Multiplek, <i>Stainless</i> Finishing: Duco colour glossy White	Keterangan Ukuran: 90 x 90 x 75 cm 180 x 90 x 75 cm Bahan : Multiplek, <i>Stainless</i> Finishing : HPL, Ex. Taco glossy
7	<u>Sofa Lobi</u> 	
	Keterangan Ukuran: 200 x 80 x 80 cm Bahan: Multiplex, sintetis, <i>stainles</i> Finishing: Busa, Oscar	Keterangan Ukuran: 200 x 70 x 80 cm Bahan: Multiplex, <i>Stainless</i> Finishing: Busa, Oscar
8	<u>Poster</u> 	
	Keterangan Ukuran: 80 x 120 x 8 cm Bahan: Multiplex, kaca, neon Finishing: Duco colour glossy White	Keterangan Ukuran: 80 x 120 x 8 cm Bahan: Multiplex, kaca, neon Finishing: Duco colour glossy Grey

Tabel 45. Indikator Penilaian *Furniture* Lobi

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	* *	* * *
Tema	* *	* * *
<i>Maintenance</i>	* * *	* * *
Fleksibilitas	* * *	* * *

Keterangan

Fungsional : *Furniture* memiliki fungsi yang baik sesuai kebutuhan.

Tema : *Furniture* sesuai dengan tema dan mendukung tema Juventus secara keseluruhan.

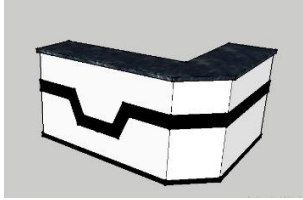
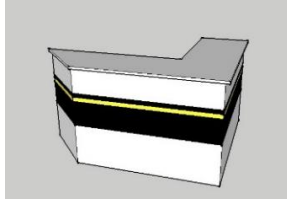



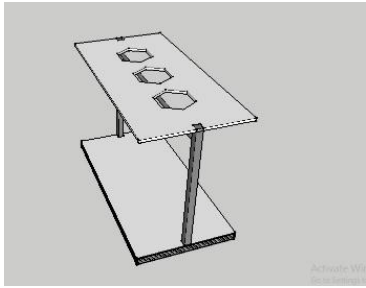
Maintenance : *Furniture* mudah perawatannya seperti mudah dan tidaknya dibersihkan.

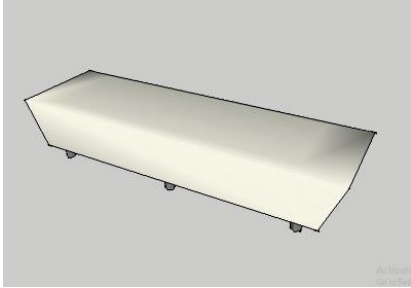

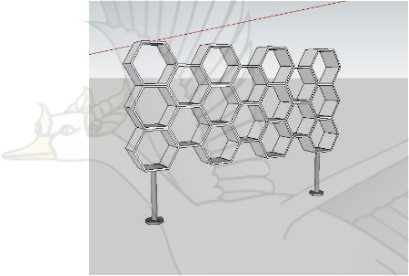

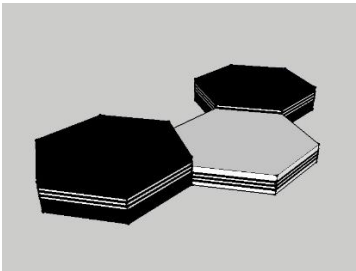
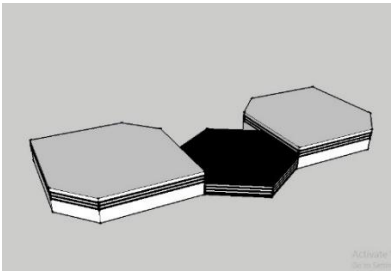
Fleksibilitas : *Furniture* mudah dalam penataan atau pengaturan.

Dari penjelasan di atas alternatif 2 terpilih sebagai *furniture* pada Lobi *House of Juventus Club Indonesia (JCI)*.

b. JCI Store

Tabel 46. Alternatif Furniture pada JCI Store

NO	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
1	<p><u>Meja Kasir</u></p>  <p>Keterangan Ukuran: 240 x 185x 100 cm Bahan: Multiplek, rangka <i>stainless</i>, granit Finishing: Duco colour glossy White, Black</p>	 <p>Keterangan Ukuran: 240 x 185x 120 cm Bahan : Multiplek Finishing : HPL hitam, putih, kuning Ex. TACO glossy</p>
2	<p><u>Mebel 1</u></p>  <p>Keterangan Ukuran 240 x 40 x 220 cm Bahan: Multiplek, kaca, cermin Finishing: HPL hitam, putih. Ex. TACO glossy</p>	 <p>Keterangan Ukuran: 240 x 40 x 220 cm Bahan: Multiplek, kaca Finishing: Duco colour glossy White, Black</p>
3	<p><u>Mebel 2</u></p>  <p>Keterangan Ukuran: 160 x 80 x 110 cm Bahan: Multiplex, kaca, <i>stainless</i></p>	 <p>Keterangan Ukuran: 160 x 80 x 110 cm Bahan: Multiplex, <i>stainless</i></p>

	Finishing : Duco colour glossy black	Finishing : Duco colour glossy white, black
4	<u>Kursi Sofa</u> 	
	Keterangan : Ukuran : 180 x 65 x 40 cm Bahan : Multiplex, stainless Finishing : Busa, Oscar	Keterangan : Ukuran : 60 x 40 x 44 cm Bahan : Pabrikasi Ex. Ikea - Strandmon
5	<u>Mebel 3</u> 	
	Keterangan Ukuran: 220 x 20 x 150 cm Bahan: Multiplex, stainless Finishing: Duco colour glossy White	Keterangan Ukuran: 220 x 60 x 145 cm Bahan: Multiplex, stainless Finishing: HPL white, Ex. Taco glossy
6	<u>Mebel 4</u> 	
	Keterangan Ukuran: 75 x 65 x 15 cm (1 buah) 75 x 65 x 20 cm (2 buah) Bahan: Multiplek	Keterangan Ukuran: 75 x 65 x 15 cm (1 buah) 75 x 65 x 20 cm (2 buah) Bahan: Multiplek

	Finishing : HPL <i>White & Black</i> , Ex. <i>Taco glossy</i>	Finishing : Duco <i>colour glossy white, black</i>
--	--	---

Tabel 47. Indikator Penilaian *Furniture* pada JCI Store

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	* * *	* *
Tema	* * *	* *
<i>Maintenance</i>	* * *	* * *
Fleksibilitas	* * *	* * *

Keterangan

Fungsional : *Furniture* memiliki fungsi yang baik sesuai kebutuhan.

Tema : *Furniture* sesuai dengan tema dan mendukung tema Juventus secara keseluruhan.

Maintenance : *Furniture* mudah perawatannya seperti mudah dan tidaknya dibersihkan.

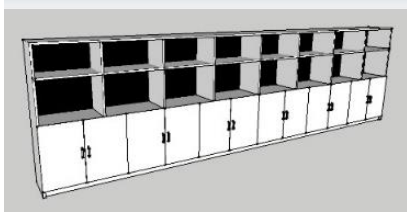
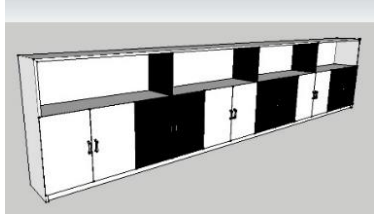
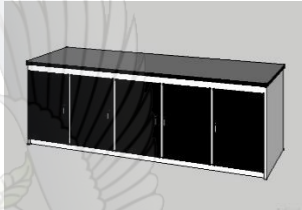
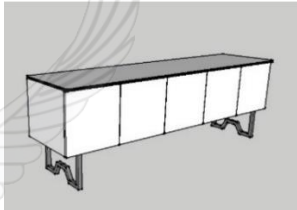
Fleksibilitas : *Furniture* mudah dalam penataan atau pengaturan.

Dari penjelasan di atas alternatif 1 terpilih sebagai *Furniture* pada JCI Store *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.

c. Ruang *Meeting*

Tabel 48. Alternatif *Furniture* pada Ruang *Meeting*

NO	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
1	<p><u>Meja <i>Meeting</i></u></p> 	
	<p>Keterangan Ukuran: 400 x 180 x 78 cm Bahan: Multiplek & rangka <i>stainless</i> Finishing: Duco colour glossy Black, White</p>	<p>Keterangan Ukuran: 400 x 180 x 78 cm Bahan: Multiplek & rangka <i>stainless</i> Finishing: HPL hitam, putih. Ex. TACO glossy</p>
2	<p><u>Kursi</u></p> 	
	<p>Keterangan Ukuran: 57 x 52 x 90 cm Bahan: Pabrikasi Ex. Ikea - Tobias</p>	<p>Keterangan Ukuran: 74 x 74 x 109 cm Bahan: Pabrikasi Ex. Ikea - Volmar</p>
3	<p><u>Meja <i>Corner</i></u></p> 	
	<p>Keterangan Ukuran: 70 x 70 x 74 cm Bahan: Pabrikasi Ex. Ikea - Billsta</p>	<p>Keterangan Ukuran: 90 x 90 x 75 cm Bahan: Pabrikasi Ex. Ikea - Docksta</p>

4	<u>Mebel</u> 	
	Keterangan Ukuran: 240 x 40 x 140 cm (2 buah) Bahan: Multiplek Finishing: Duco colour glossy Black, White	Keterangan Ukuran: 240 x 40 x 110 cm (2 buah) Bahan: Multiplek Finishing: HPL hitam, putih. Ex. TACO glossy
5	<u>Mebel 2</u> 	
	Keterangan Ukuran: 240 x 60 x 80 cm Bahan: Multiplek Finishing: Duco colour glossy Black, White	Keterangan Ukuran: 240 x 60 x 80 cm Bahan: Multiplek, stainless Finishing: HPL putih, hitam. Ex. TACO glossy

Tabel 49. Indikator Penilaian *Furniture* pada Ruang *Meeting*

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	* *	* * *
Tema	* * *	* * *
<i>Maintenance</i>	* * *	* * *
Fleksibilitas	* *	* * *

Keterangan

Fungsional : *Furniture* memiliki fungsi yang baik sesuai kebutuhan.

Tema : *Furniture* sesuai dengan tema dan mendukung tema Juventus secara keseluruhan.

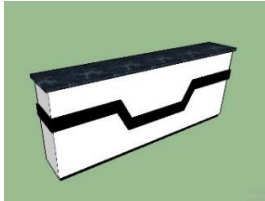
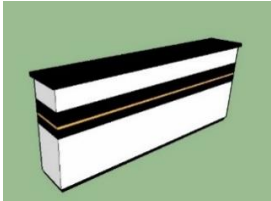
Maintenance : *Furniture* mudah perawatannya seperti mudah dan tidaknya dibersihkan.

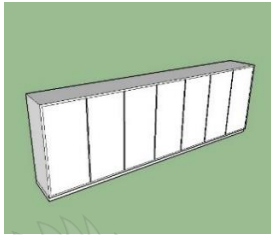
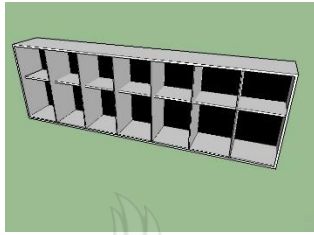
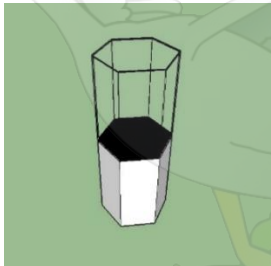
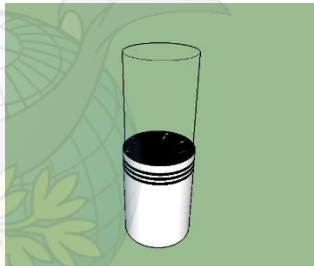
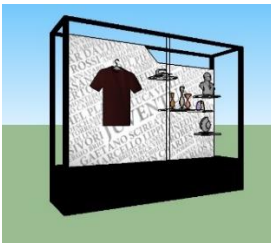
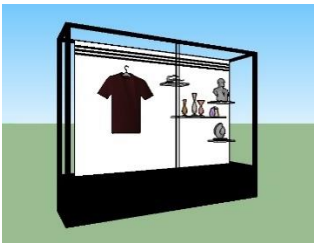
Fleksibilitas : *Furniture* mudah dalam penataan atau pengaturan.

Dari penjelasan di atas alternatif 2 terpilih sebagai *Furniture* pada JCI Store House of Juventus Club Indonesia (JCI) di Surakarta.

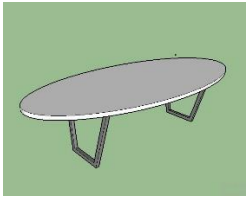
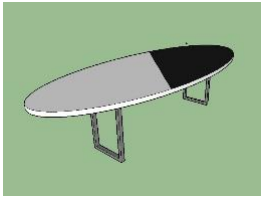


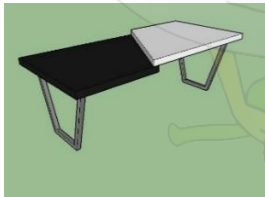
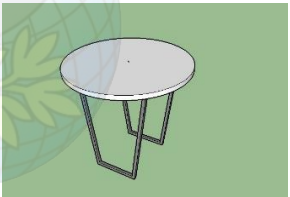
d. JCI Membership

Tabel 50. Alternatif *Furniture* pada JCI Membership

NO	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
1	<u>Meja Counter</u> 	

	<p>Keterangan Ukuran : 300 x 50 x 120 cm Bahan: Multiplek, granit, rangka <i>stainless</i> Finishing: HPL hitam, putih. Ex. TACO <i>glossy</i></p>	<p>Keterangan Ukuran: 300 x 50 x 120 cm Bahan: Multiplek & rangka <i>stainless</i> Finishing: Duco <i>colour glossy</i> Black, White, Gold</p>
2	<p><u>Mebel 1</u></p> 	
	<p>Keterangan Ukuran: 300 x 40 x 100 cm Bahan: Multiplek Finishing: HPL hitam, putih. Ex. TACO <i>glossy</i></p>	<p>Keterangan Ukuran: 300 x 40 x 100 cm Bahan: Multiplek Finishing: Duco <i>colour glossy</i> Black, White</p>
3	<p><u>Mebel 2</u></p> 	
	<p>Keterangan Ukuran: 60 x 52 x 150 cm Bahan : Multiplek, kaca Finishing: Duco <i>colour glossy</i> Black, White</p>	<p>Keterangan Ukuran: 55 x 55 x 150 cm Bahan: Multiplek, kaca Finishing: Duco <i>colour glossy</i> Black, White</p>
4	<p><u>Mebel 3</u></p> 	

	Keterangan Ukuran: 220 x 60 x 190 cm Bahan: Alumunium ,kaca, multiplek, akrilik Finishing: Duco colour glossy Black, White	Keterangan Ukuran: 240 x 60 x 190 cm Bahan: Alumunium, kaca, multiplek, akrilik Finishing: Duco colour glossy Black, White
5	<u>Mebel 4</u> 	
	Keterangan Ukuran: 120 x 35 x 150 cm Bahan: Multiplek Finishing: HPL hitam, putih. Ex. TACO glossy	Keterangan Ukuran: 120 x 35 x 150 cm Bahan: Multiplek Finishing: Duco colour glossy Black, White
6	<u>Sofa 1</u> 	
	Keterangan Ukuran: 190 x 95 x 83 cm Bahan: Pabrikasi Ex. Ikea – Arild Sofa	Keterangan Ukuran: 180 x 88 x 66 cm Bahan: Pabrikasi Ex. Ikea - Klippan
7	<u>Sofa 2</u> 	
	Keterangan Ukuran: 317 x 163 x 83 cm Bahan: Pabrikasi Ex. Ikea – Kivik Sofa & Chaise lounge	Keterangan Ukuran: 317 x 163 x 83 cm Bahan: Pabrikasi Ex. Ikea - Landskrona

8	<u>Meja Diskusi</u> 	
	Keterangan Ukuran: 300 x 120 x 74 cm Bahan: Multiplek, <i>stainless</i> Finishing: HPL hitam, putih. Ex. TACO glossy	Keterangan Ukuran: 300 x 120 x 74 cm Bahan: Multiplek, <i>stainless</i> Finishing: HPL hitam, putih. Ex. TACO glossy
9	<u>Kursi Diskusi</u> 	
	Keterangan Ukuran: 74 x 74 x 109 cm Bahan: Pabrikasi Ex. Ikea - Volmar	Keterangan Ukuran: 57 x 52 x 90 cm Bahan: Pabrikasi Ex. Ikea - Tobias
10	<u>Coffee Table</u> 	
	Keterangan Ukuran: 100 x 50 x 38 cm Bahan: Multiplek, <i>stainless</i> Finishing: HPL hitam, putih. Ex. TACO glossy	Keterangan Ukuran: 55 x 55 x 40 cm Bahan: Multiplek, <i>stainless</i> Finishing: Duco colour glossy White

Tabel 51. Indikator Penilaian *Furniture* pada JCI *Membership*

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	* * *	* *
Tema	* * *	* *
<i>Maintenance</i>	* * *	* * *
Fleksibilitas	* * *	* * *

Keterangan

Fungsional : *Furniture* memiliki fungsi yang baik sesuai kebutuhan.

Tema : *Furniture* sesuai dengan tema dan mendukung tema Juventus secara keseluruhan.

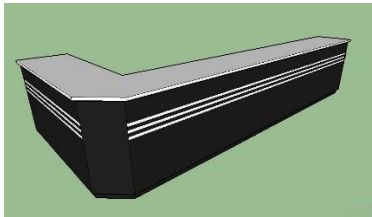
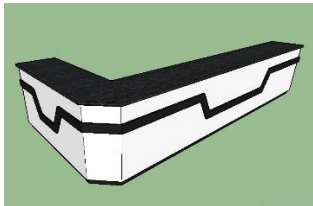
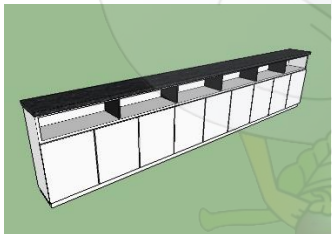
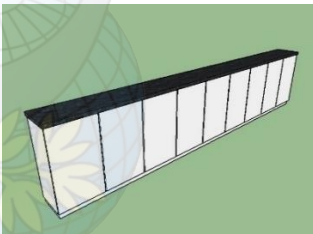


Maintenance : *Furniture* mudah perawatannya seperti mudah dan tidaknya dibersihkan.







Fleksibilitas : *Furniture* mudah dalam penataan atau pengaturan.

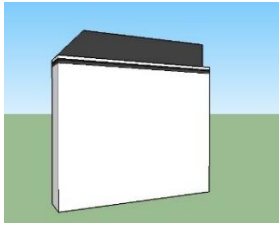
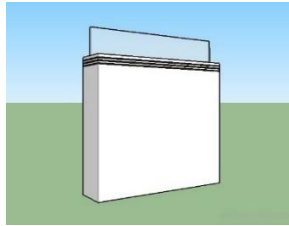

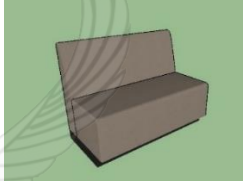
Dari penjelasan di atas alternatif 1 terpilih sebagai *furniture* pada ruang JCI *Membership House of Juventus Club Indonesia (JCI)*.

e. *Bianconeri Café*

Tabel 52. Alternatif *Furniture* pada *Bianconeri Cafe*

NO	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
1	<p><u>Bar Counter</u></p> 	
	<p>Keterangan Ukuran: Bar Counter 480 x 60 x 100 cm Kasir 205 x 60 x 100 cm Mebel 240 x 60 x 120 cm Bahan: Multiplek Finishing: Duco colour glossy White, Black</p>	<p>Keterangan Ukuran: Bar Counter 480 x 60 x 100 cm Kasir 205 x 60 x 100 Mebel 240 x 60 x 120 Bahan: Multiplek, granit Finishing: HPL hitam, putih. Ex. TACO glossy</p>
2	<p><u>Mebel 1</u></p> 	
	<p>Keterangan Ukuran: 360 x 30 x 80 cm Bahan: Multiplek, granit Finishing: Duco colour glossy White, Black</p>	<p>Keterangan Ukuran: 360 x 30 x 80 cm Bahan: Multiplek, granit Finishing: HPL hitam, putih. Ex. TACO glossy</p>
3	<p><u>Kursi Bar</u></p> 	

	Keterangan Ukuran: 40 x 50 x 91 cm Bahan: Pabrikasi Ek. Ikea - Henriksdal	Keterangan Ukuran: 50 x 45 x 78 cm Bahan: Pabrikasi Ex. Ikea – Sebastian <i>White</i>
4	<u>Dining Table 1</u> 	
	Keterangan Ukuran: 2 seat 120 x 75 x 78 cm 6 seat 210 x 100 x 78 cm Bahan: Multiplek, besi Finishing: <i>Duco Colour glossy White</i>	Keterangan Ukuran: 2 seat 120 x 75 x 78 cm 6 seat 210 x 100 x 78 cm Bahan: Multiplek, <i>stainless</i> Finishing: HPL hitam, putih. Ex. TACO <i>glossy</i>
5	<u>Dining Table 2</u> 	
	Keterangan Ukuran: 90 x 90 x 78 Bahan: Multiplek, besi Finishing: <i>Duco Colour glossy White</i>	Keterangan Ukuran: 90 x 90 x 78 Bahan: Multiplek, <i>stainless</i> Finishing: HPL hitam, putih. Ex. TACO <i>glossy</i>
6	<u>Dining Chair</u> 	
	Keterangan Ukuran: 52 x 55 x 89 Bahan: Pabrikasi Ex. Ikea - Vilmar	Keterangan Ukuran: 49 x 50 x 77 Bahan: Pabrikasi Ex. Ikea - Bernhard

7	<u>Mebel 2</u> 	
	Keterangan Ukuran: 120 x 20 x 120 Bahan: Multiplek Finishing: HPL hitam, putih. Ex. TACO Glossy	Keterangan Ukuran: 120 x 20 x 120 Bahan: Multiplex, Akrilik Finishing: Duco Colour Glossy White, Black
8	<u>Mebel 3</u> 	
	Keterangan Ukuran: 148 x 85 x 80 Bahan: Pabrikasi Ex. Ikea - Skogaby	Keterangan Ukuran: 120 x 65 x 90 Bahan: Multiplek Finishing : Busa, Oscar

Tabel 53. Indikator Penilaian *Furniture* pada *Bianconeri Cafe*

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	* * *	* * *
Tema	* *	* * *
<i>Maintenance</i>	* * *	* * *
Fleksibilitas	* *	* * *

Keterangan

Fungsional : *Furniture* memiliki fungsi yang baik sesuai kebutuhan.

Tema : *Furniture* sesuai dengan tema dan mendukung tema Juventus secara keseluruhan.

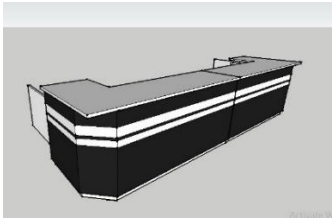
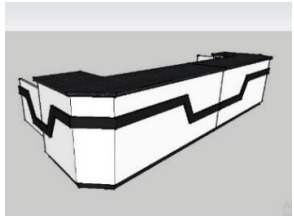
Maintenance : *Furniture* mudah perawatannya seperti mudah dan tidaknya dibersihkan.


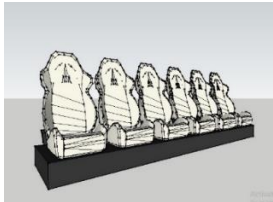
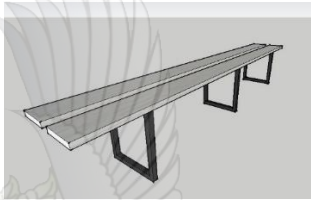
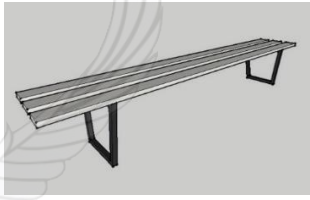
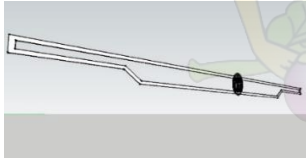



Fleksibilitas : *Furniture* mudah dalam penataan atau pengaturan.

Dari penjelasan di atas alternatif 2 terpilih sebagai *furniture Bianconeri Cafe House of Juventus Club Indonesia (JCI)*.

f. JCI Arena

Tabel 54. Alternatif *Furniture* pada JCI Arena

NO	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
1	<p><u>Meja Counter</u></p> 	
	<p>Keterangan Ukuran: 480 x 60 x 80 cm Bahan: Multiplek Finishing: Duco colour glossy White, Black</p>	<p>Keterangan Ukuran: 460 x 110 x 80 cm Bahan: Multiplek, granit Finishing: HPL hitam, putih. Ex. TACO glossy</p>

2	<u>Mebel 1</u> 	
	Keterangan Ukuran: 360 x 70 x 100 cm Bahan: Multiplek, rangka <i>stainless</i> Finishing: Busa, kain Duco colour glossy White, Black	Keterangan Ukuran : 360 x 60 x 120 cm Bahan: Kayu Solid, rangka <i>stainless</i> Finishing: Busa, Oscar HPL hitam. Ex. TACO glossy
3	<u>Bench</u> 	
	Keterangan Ukuran: 240 x 35 x 40 cm Bahan: Multiplek, besi Finishing: Duco colour glossy White	Keterangan Ukuran: 240 x 40 x 40 cm Bahan: Multiplek, besi Finishing: HPL putih, Ex. Taco HPL
4	<u>Aksesoris</u> 	
	Keterangan Ukuran: 2055 x 60 x 150 cm Bahan: <i>Stainless</i>	Keterangan Ukuran: 2055 x 60 x 150 cm Bahan: <i>Stainless</i>
5	<u>Sponsorship Board</u> 	
	Keterangan Ukuran: 240 x 40 x 60 cm Bahan: Multiplek, besi, akrilik	Keterangan Ukuran: 240 x 60 x 58 cm Bahan: Multiplek, akrilik

	Finishing: Duco colour glossy White	Finishing: Duco colour glossy White
--	---	---

Tabel 55. Indikator Penilaian *Furniture* pada JCI Arena

KRITERIA	ALT 1	ALT 2
Fungsional	* *	* * *
Tema	* *	* * *
<i>Maintenance</i>	* * *	* * *
Fleksibilitas	* * *	* * *

Keterangan

Fungsional : *Furniture* memiliki fungsi yang baik sesuai kebutuhan.

Tema : *Furniture* sesuai dengan tema dan mendukung tema Juventus secara keseluruhan.

Maintenance : *Furniture* mudah perawatannya seperti mudah dan tidaknya dibersihkan.

Fleksibilitas : *Furniture* mudah dalam penataan atau pengaturan.

Dari penjelasan di atas alternatif 2 terpilih sebagai *furniture* JCI Arena House of Juventus Club Indonesia (JCI).

13. Pengkondisian Ruang

Pengkondisian suatu ruang meliputi pencahayaan, penghawaan dan akustik. Pencahayaan berhubungan dengan cahaya yang menyinari dalam ruang baik cahaya alami maupun cahaya buatan menggunakan lampu. Penghawaan terkait sirkulasi udara dalam ruang baik menggunakan penghawaan alami melalui bukaan ventilasi maupun penghawaan buatan *AC central* dan *floor standing*. Akustik terkait tingkat suara atau kebisingan dalam ruang, dapat diakomodir dengan penggunaan bahan elemen interior yang memiliki karakter mampu menunjang system akustik baik pada lantai, dinding, ceiling maupun elemen pengisi interior. Fungsi pengkondisian ruang adalah untuk mendukung kenyamanan maupun kemudahan aktivitas pengguna ruang. Pengaruh pengkondisian ruang yang berhasil dapat dilihat dari optimalnya kinerja pengguna ruang sehingga dalam merancang pengkondisian ruang harus sesuai dengan fungsi dan aktivitas pengguna dalam ruangan tersebut.

14. Sistem Keamanan

Faktor keamanan pada perancangan sebuah gedung sangatlah penting karena berhubungan dengan tingkat keamanan dan kenyamanan pengguna dalam melakukan aktivitasnya dalam ruang. Beberapa faktor keamanan yang perlukan adalah:

- a. Satpam (*security*)
- b. *Security Camera*

- c. Alat pengunci
- d. Tanda bahaya alarm
- e. *Sign* penunjuk jalur evakuasi
- f. Pengaman terhadap bahaya kebakaran

Bahaya kebakaran secara mekanis dilakukan dengan alat pengontrol kebakaran yaitu:

- 1) *Automatic sprinkler*, pemadam kebakaran dalam suatu jaringan saluran yang dilengkapi dengan kepala penyiram.
- 2) *Smoke detector*, alat deteksi asap di letakkan pada tempat dan jarak tertentu.
- 3) *Fire hidrant*, yaitu sistem yang menggunakan daya semprot air melalui selang sepanjang 30 meter yang diletakkan dalam kotak dengan penutup ditempat strategis.

Sistem keamanan pada perancangan interior *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta ini bertujuan utama untuk menjaga keamanan gedung maupun pengguna ruang. Adapun penggunaan sistem keamanan berupa *smoke detector*, *sprinkler* dan kamera cctv.

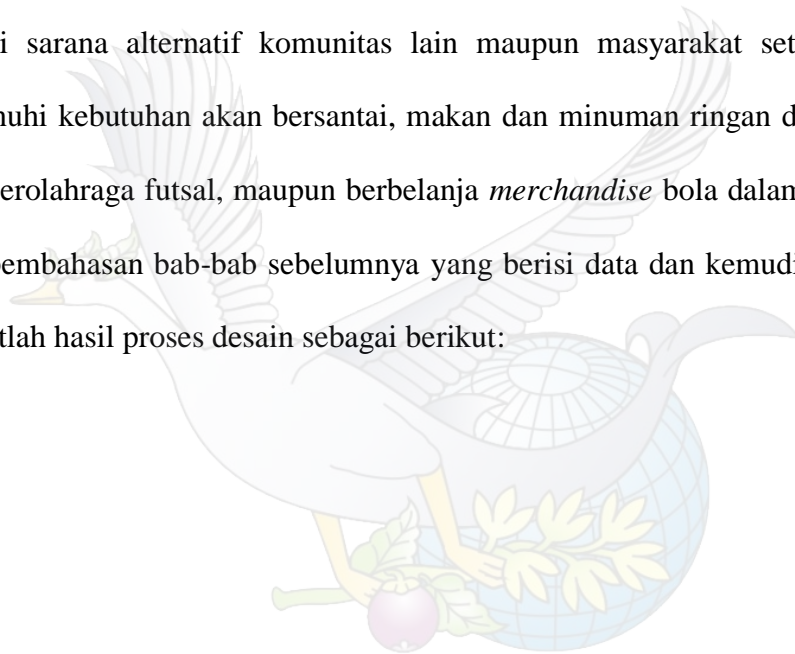
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

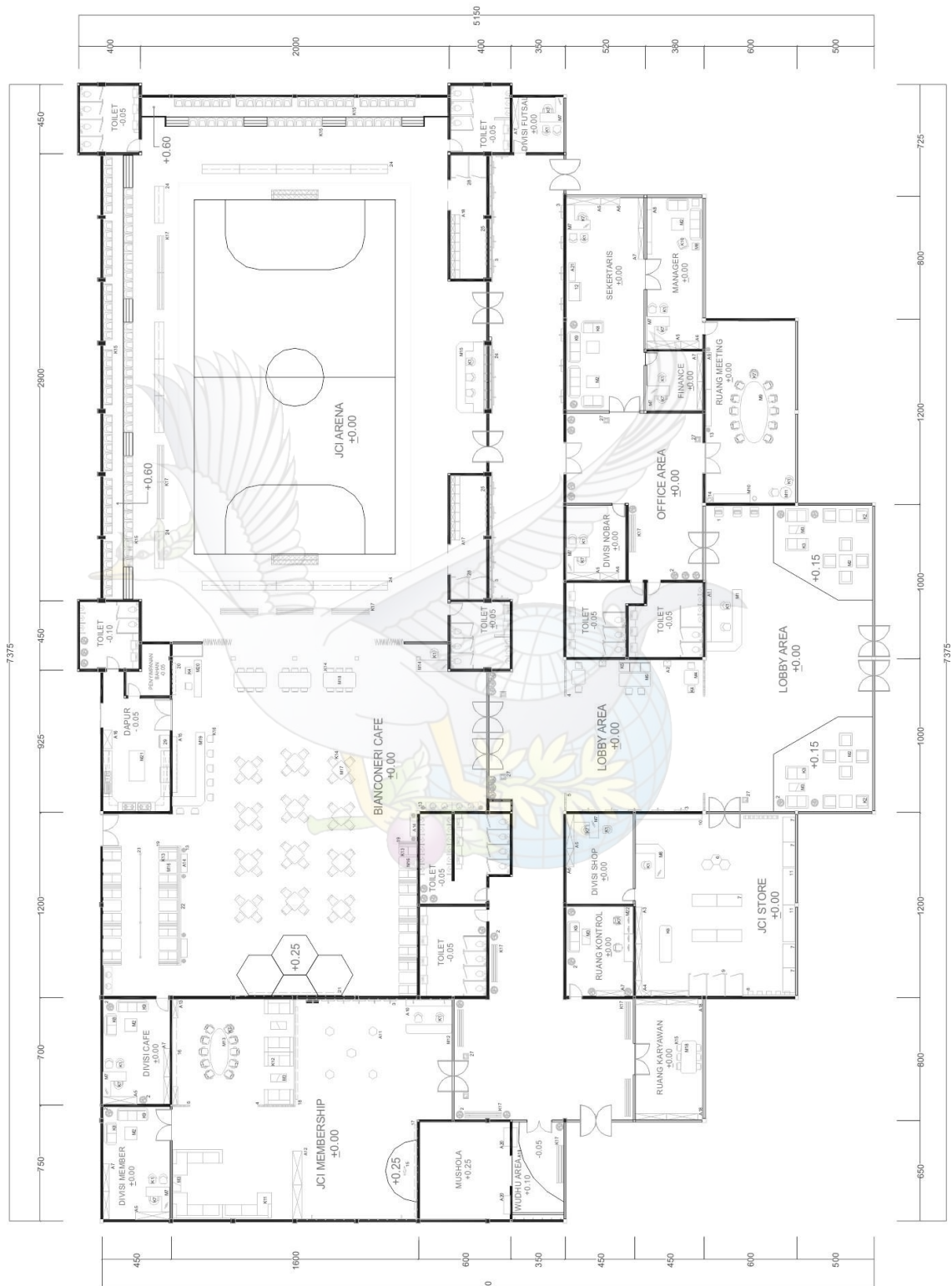
Juventus Club Indonesia (JCI) chapter Solo adalah organisasi komunitas penggemar *Juventus F.C.* di Surakarta. Komunitas ini berisi para penggemar Juventus baik sebagai *member* maupun bukan *member* dengan berbagai aktivitasnya dalam mendukung tim bola kesayangannya. Komunitas ini memiliki beragam kegiatan seperti diskusi *sharing* info tentang Juventus, *nonton bareng* (nobar) pertandingan Juventus, Futsal dan berbagai aksi sosial guna menunjukkan eksistensinya. Komunitas ini sudah berdiri sejak tahun 2009 yang didirikan oleh tiga orang penggemar *Juventus F.C.* di Kota Solo yaitu Badres, Eko Budi dan Havy. Komunitas ini sudah memiliki lisensi resmi dari DOC, yaitu organisasi pendukung Juventus di Italia yang diakui oleh *Juventus Football Club*. Adanya koneksi tersebut membuat komunitas ini semakin potensial dengan beragam kegiatan dan aspirasinya yang dapat tersampaikan. JCI memiliki persyaratan bahwa setiap kota yang mendirikan *chapter* harus mampu mengadakan nobar disetiap pertandingan Juventus, data tersebut semakin menegaskan bahwa JCI *chapter* Solo merupakan komunitas penggemar bola yang paling aktif dan potensial di Surakarta.

Kondisi organisasi komunitas JCI *chapter* Solo saat ini yang belum memiliki *home base* atau wadah yang mampu mengakomodir beragam aktifitasnya membuat keberlangsungan komunitas sedikit terganggu seperti

tempat nobar, futsal maupun *meeting* pengelola yang tak tentu ditambah dengan beban biaya sewa tempat tersebut. Maka dari itu Perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta ini dinilai tepat melihat kondisi komunitas saat ini. *Home base* atau wadah tempat yang mampu megakomodir segala kegiatan komunitas dengan berbagai fasilitas yang mampu menunjang pemasukan bagi komunitas akan sangat mendukung keberlangsungan komunitas. Keberagaman fasilitas yang ditawarkan selain untuk memenuhi kegiatan komunitas juga mampu sebagai sarana alternatif komunitas lain maupun masyarakat setempat dalam memenuhi kebutuhan akan bersantai, makan dan minuman ringan dalam fasilitas *café*, berolahraga futsal, maupun berbelanja *merchandise* bola dalam satu tempat. Pada pembahasan bab-bab sebelumnya yang berisi data dan kemudian dianalisis, didapatlah hasil proses desain sebagai berikut:

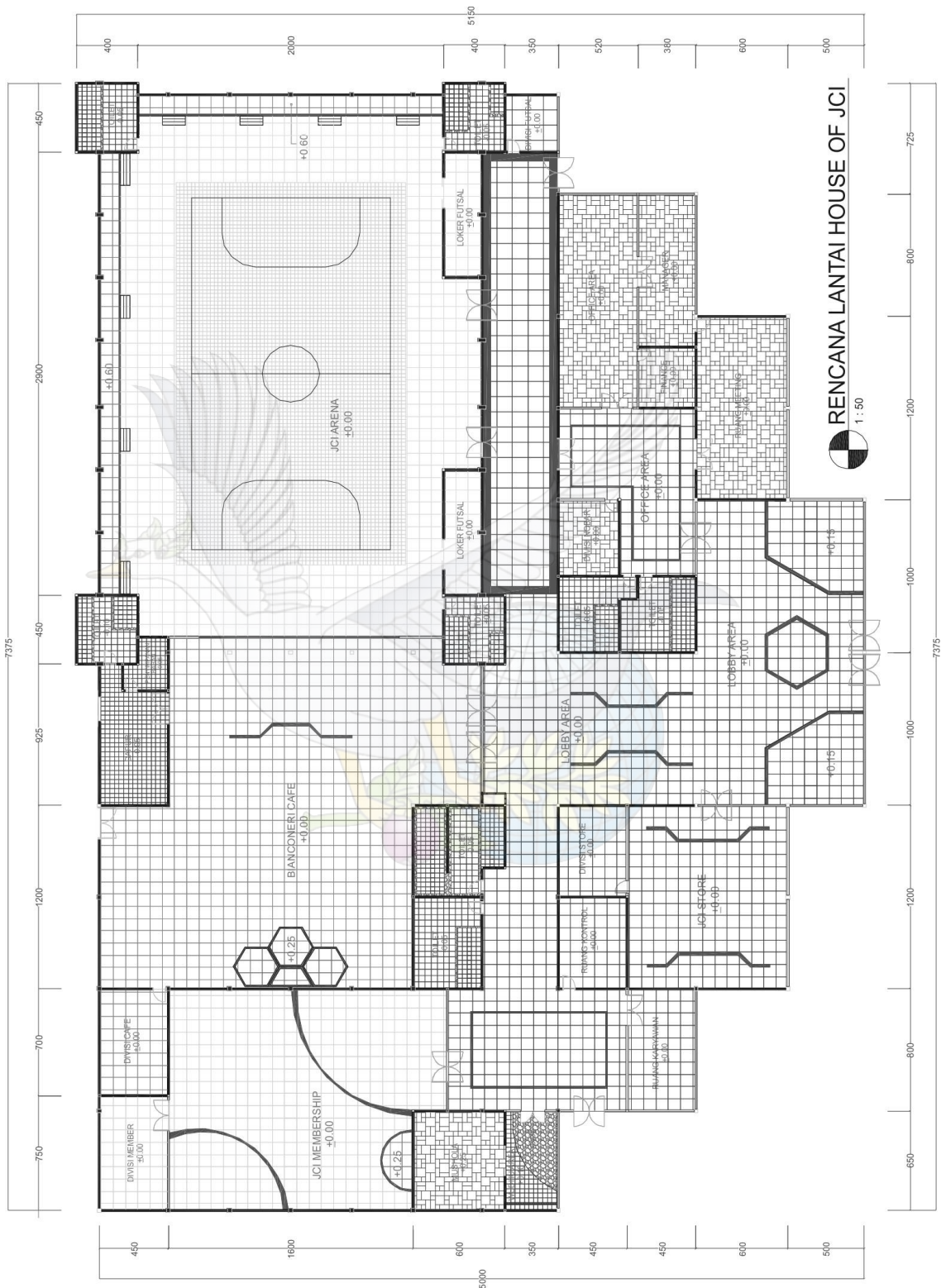


A. Layout



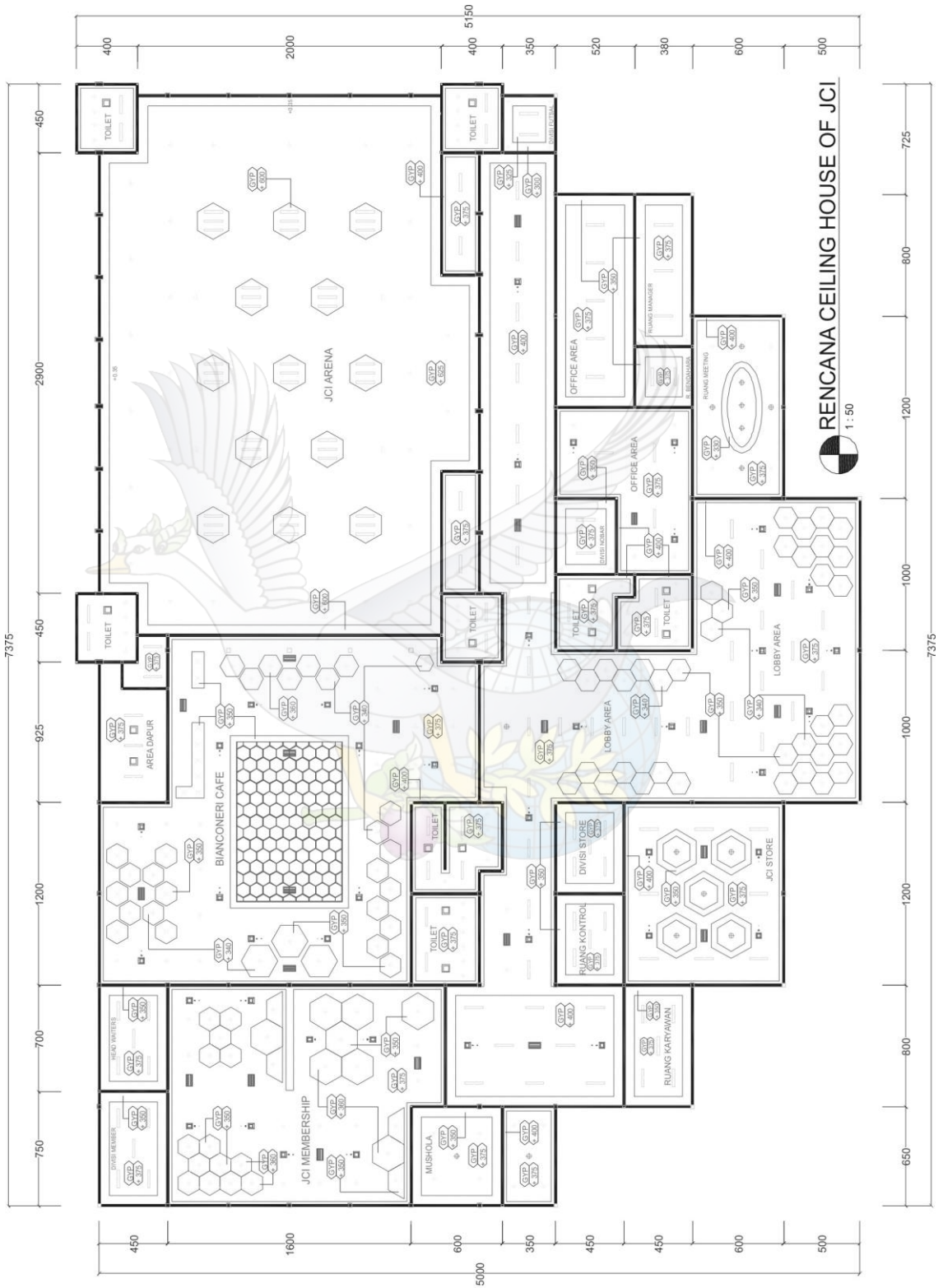
Gambar 76. Layout JCI di Surakarta

B. Lantai



Gambar 77. Rencana Lantai JCI di Surakarta

C. Ceiling

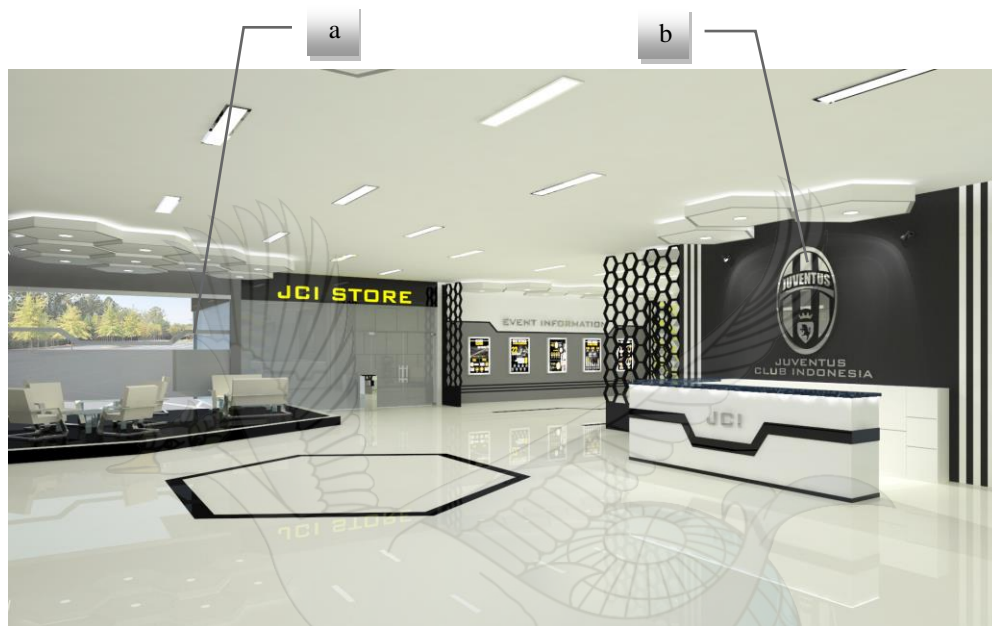


Gambar 78. Rencana *Ceiling* JCI di Surakarta

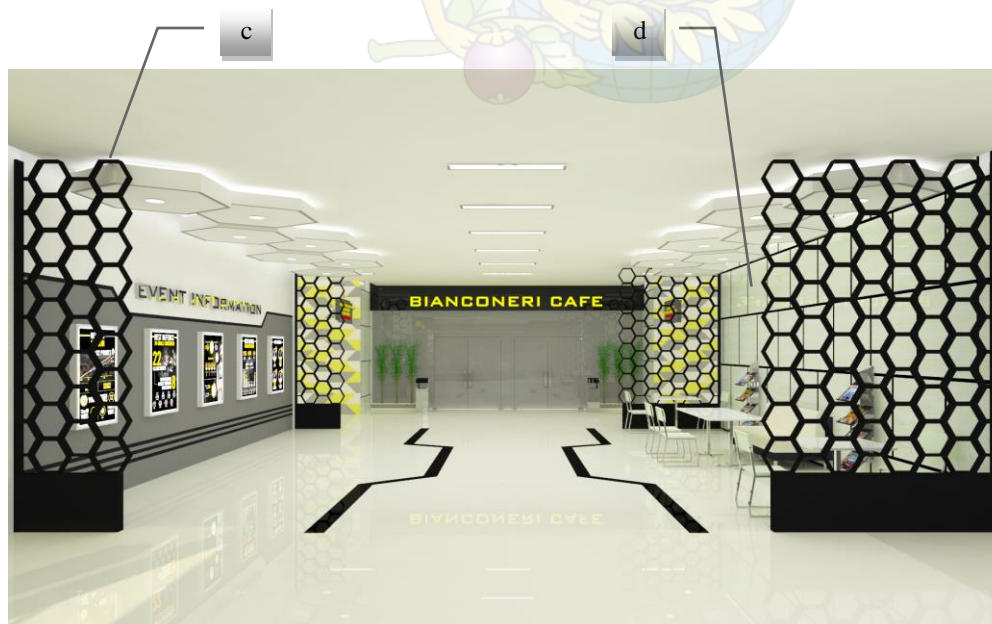
D. Unsur Pembentuk, Pengisi dan Pengkondisian Ruang

Pada bagian ini merupakan hasil dari proses desain yang terdiri dari gambar perspektif beserta keterangannya.

1. Lobi



Gambar 79. Lobi view 1




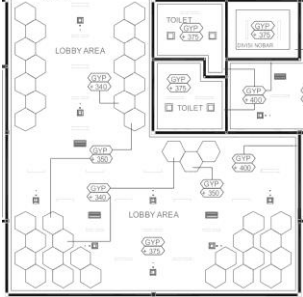
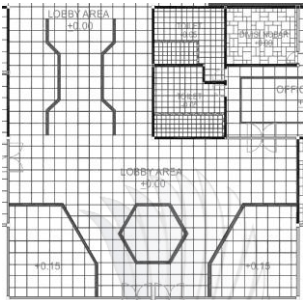
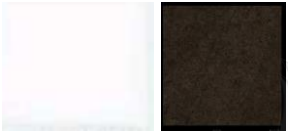



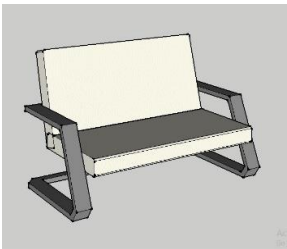
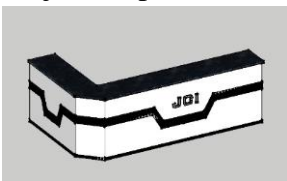
Gambar 80. Lobi view 2

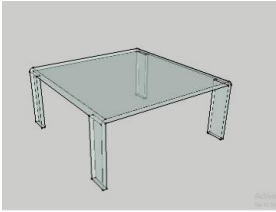



Keterangan :

- a. Dinding kaca, mengambil motif segi enam dari jaring-jaring bola yang sudah disederhanakan. *Finishing* kaca menggunakan *sticker blurred*.
- b. *Stainless* aksesoris dinding berbentuk logo klub *Juventus F.C.* sebagai *point of interest* pada area Lobi
- c. Dinding partisi, menggunakan bahan baja ringan dengan motif repetisi bentuk segi enam yang diambil dari bentuk jaring-jaring bola yang telah disederhanakan.
- d. *Backwall*, menggunakan bahan multiplek dengan *finishing* HPL. Motif dan warna diambil dari tema Juventus dimana terdapat unsur ketegasan dan warna putih sebagai salah satu warna yang identik dengan Juventus.

Tabel 56. Hasil Desain Lobi

NO	NAMA ELEMEN	KETERANGAN
1	<p>Layout</p>  <p>The diagram is a floor plan of a lobby area. It features two 'LOBBY AREA' sections, both labeled '+0.00'. Between them is a 'TOILET' area and an 'OFFICE' area. There are also 'DIVISI NOBAR' (bar division) areas. The plan includes various furniture symbols like chairs and tables, and architectural details like doors and windows. Elevation markers like '+0.15' are also present.</p>	Layout pada area resepsionis dan ruang tunggu. Kapasitas total 31 orang yang dapat duduk.
2	<i>Ceiling</i>	<i>Ceiling</i> pada area resepsionis dan ruang tunggu. Terdapat permainan <i>down ceiling</i> berupa repetisi bentuk segi enam.

		
3	Lantai 	<p>Lantai area resepsionis dan ruang tunggu. Menggunakan bahan keramik warna putih dan hitam</p>  <p>Ex. Platinum 01 – <i>Absolute White</i> Ex. Platinum – <i>Stone Black</i></p>
4	Dinding 	<p>Dinding terpilih. Alt 2 Fin. Cat dinding - putih Fin. Backwall - HPL</p>  <p>Ex. Taco HPL</p>
5	Sofa 	<p>Bahan multiplex. Fin. busa dan Oscar warna putih. 200 x 70 x 80 cm</p>
6	Kursi Tunggu 	<p>Bahan multiplek & <i>Stainless</i>, Fin. Busa dan Oscar warna putih 144 x 68 x 85 cm & 80 x 68 x 85 cm</p>
7	Meja Resepsionis 	<p>Bahan multiplek, granit, rangka <i>stainless</i>. Fin. Duco colour glossy white, black 400 x 230 x 120 cm</p>

8	Meja Tunggu 1 	Bahan Akrilik. 80 x 80 x 35 cm
9	Meja Tunggu 2 	Bahan multiplek, <i>Stainless</i> . Fin. HPL Ex. Taco <i>glossy</i> 90 x 90 x 75 cm & 180 x 90 x 75
10.	Arsip <i>Storage</i> 	Bahan multiplek. Fin. HPL, ex. TACO HPL <i>White Glossy</i> 340 x 30 x 120 cm
11.	Kursi Lobi 2 	Bahan multiplek, <i>Stainless</i> . Fin. HPL Ex. Taco <i>Glossy</i> 50 x 57 x 90 cm
12.	Poster 	Bahan multiplek, kaca, neon. Fin. Duco <i>colour glossy White</i> 80 x 120 x 8 cm
No.	Pengkondisian Ruang	
1	Pencahayaan <ul style="list-style-type: none"> • Alami • Buatan 	Pencahayaan alami diperoleh dari sinar matahari pada siang hari. Pencahayaan buatan menggunakan <i>downlight</i> dan lampu TL tanam sebagai <i>general lamp</i> , kemudian LED <i>stripe</i> yang mampu menghasilkan cahaya tersembunyi yang tidak terputus.

		
2	Penghawaan <ul style="list-style-type: none"> • Buatan 	AC <i>Central</i> sebagai penghawaan buatan mempermudah mendinginkan ruangan yang cukup luas dengan beberapa titik <i>output</i> AC dalam satu saklar
3	Akustik 	Sifat ruangan tidak memerlukan penanganan sistem akustik khusus. Bahan <i>gypsum board</i> pada <i>ceiling</i> mempunyai karakter meredam suara yang dihasilkan dalam ruang.
KELEBIHAN		KEKURANGAN
<ul style="list-style-type: none"> - Identitas yang cukup kuat dari sisi warna. Pemilihan warna utama putih dan hitam diolah dengan bahan hasil teknologi membuat gaya modern terasa pada ruang lobi. - Keramik dominan putih pada lantai membuat ruangan terkesan bersih dan luas. - Pintu kaca dan dinding kaca yang besar membuat cahaya dapat menerangi ruangan secara optimal 		<ul style="list-style-type: none"> - Dominannya warna putih dan hitam membuat ruangan sedikit monoton dari segi warna. - Dinding dan pintu kaca yang cukup besar membuat matahari dapat langsung masuk ke ruangan dan ruangan terasa sedikit panas.

2. JCI Store



Gambar 81. JCI Store view 1


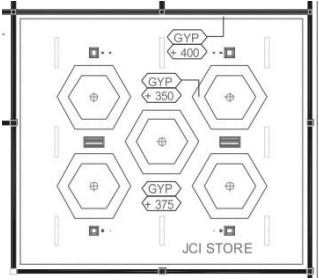


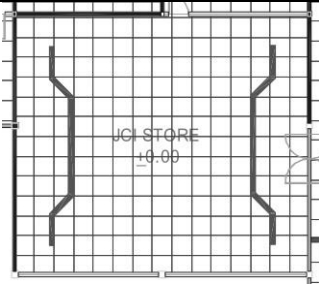



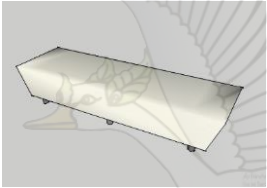
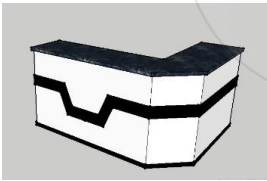


Gambar 82. JCI Store view 2

Keterangan:

- a. Dinding partisi, menggunakan bahan multiplek dengan finishing HPL
- b. Dinding kaca, mengambil motif segi enam dari jaring-jaring bola yang sudah disederhanakan. *Finishing* kaca menggunakan *sticker blurred*.
- c. *Backwall* dan Ambalan, Selain sebagai unsur dekoratif ruang juga fungsional dengan adanya ambalan sebagai tempat memajang barang. Menggunakan bahan multiplek dengan *finishing* HPL. Motif dan warna diambil dari tema Juventus dimana terdapat unsur harmonis dicapai melalui repetisi bentuk serta penggunaan warna-warna yang identik dengan Juventus.

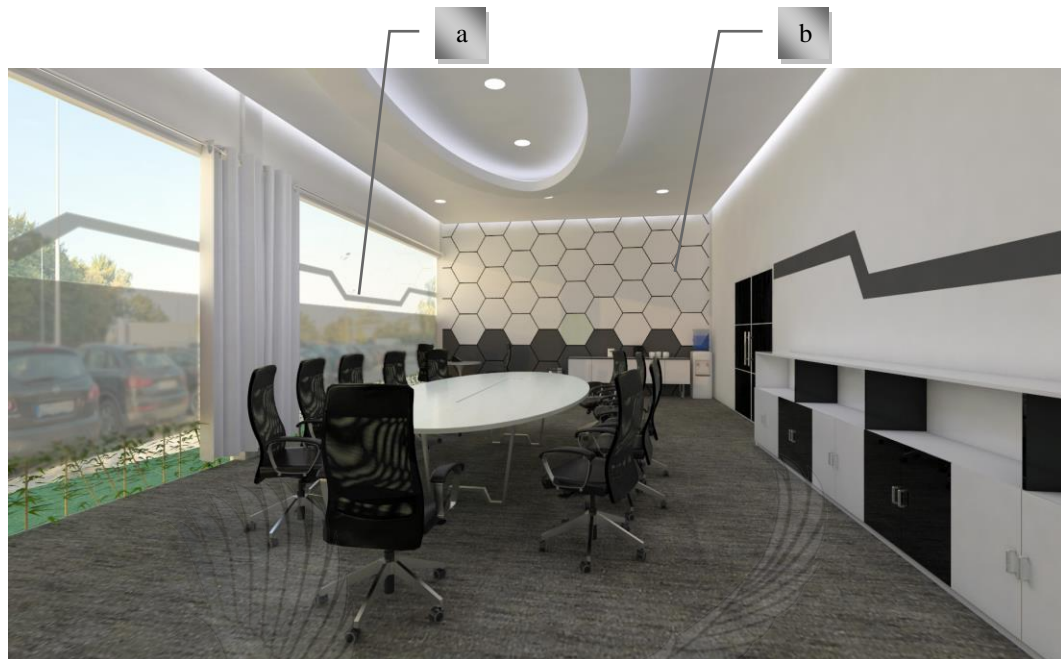
Tabel 57. Hasil Desain JCI Store

NO	NAMA ELEMEN	KETERANGAN
1	<p>Layout</p> 	Layout JCI Store yang berberbentuk persegi yang tersambung langsung dengan Lobi.
2	<p>Ceiling</p> 	<i>Ceiling</i> pada area JCI Store. Terdapat permainan <i>down ceiling</i> berupa repetisi bentuk segi enam.
3	Lantai	Lantai area JCI Store. Menggunakan bahan keramik warna putih dengan kombinasi hitam

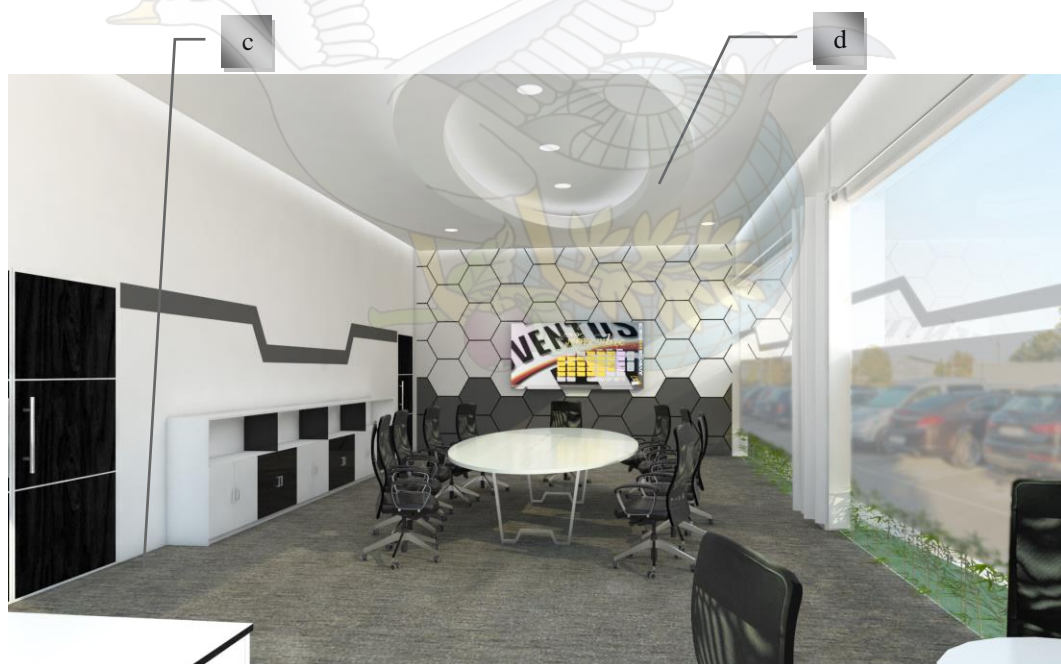
		 <p>Putih Ex. Platinum 01 – <i>Absolute White</i> Hitam Ex. Platinum – <i>Stone Black</i></p>
4	<p>Dinding</p> 	<p>Dinding terpilih. Alt 2 Fin. Cat dinding – putih, abu-abu, hitam Fin. Backwall & partisi - HPL</p>  <p>Ex. Taco HPL</p>
5	<p>Sofa</p> 	<p>Bahan multiplek dan <i>stainless</i>. Fin. busa dan Oscar warna putih. 240 x 75 x 40 cm</p>
6	<p>Meja Kasir</p> 	<p>Bahan multiplek, <i>Stainless</i>, granit. Fin. Duco colour glossy White, Black. 240 x 185x 100 cm</p>
7	<p>Mebel 1</p> 	<p>Bahan multiplek, kaca, cermin. Fin. HPL hitam, putih .Ex. TACO glossy 240 x 40 x 220 cm</p>
8	<p>Mebel 2</p> 	<p>Bahan multiplek, kaca, <i>stainless</i>. Fin. Duco colour glossy black 160 x 80 x 110 cm</p>
9	<p>Mebel 3</p>	<p>Bahan multiplek, <i>Stainless</i>. Fin. HPL Duco colour glossy White 220 x 20 x 150 cm</p>

		
10.	<p>Mebel 4</p> 	<p>Mebel 4 terpilih Alt. 1</p> <p>Bahan multiplek. Fin. HPL, ex. TACO HPL White & Black Glossy</p> <p>75 x 65 x 15 cm (1 buah)</p> <p>75 x 65 x 20 cm (2 buah)</p>
No.	Pengkondisian Ruang	
1	<p>Pencahayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alami • Buatan 	<p>Pencahayaan alami diperoleh dari sinar matahari pada siang hari. Pencahayaan buatan menggunakan <i>downlight</i> dan lampu TL tanam sebagai <i>general lamp</i>, kemudian LED <i>stripe</i> yang mampu menghasilkan cahaya tersembunyi yang tidak terputus.</p>
2	<p>Penghawaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buatan 	<p>AC <i>Central</i> sebagai penghawaan buatan mempermudah mendinginkan ruangan yang cukup luas dengan beberapa titik <i>output</i> AC dalam satu saklar</p>
3	<p>Akustik</p> 	<p>Sifat ruangan tidak memerlukan penanganan sistem akustik khusus. Bahan <i>gypsum board</i> pada <i>ceiling</i> mempunyai karakter meredam suara yang dihasilkan dalam ruang.</p>
KELEBIHAN		KEKURANGAN
<ul style="list-style-type: none"> - Menarik dari sisi warna. kombinasi warna identik tema diolah dengan bahan hasil teknologi membuat gaya modern terasa pada JCI Store. - Aksen repetisi <i>down ceiling</i> membuat ruangan terlihat menarik - Pintu kaca dan dinding kaca yang besar membuat cahaya dapat menerangi ruangan secara optimal 		<ul style="list-style-type: none"> - Dinding tidak banyak diolah karena fungsinya yang menjadi tempat meletakkan barang. - Dinding dan pintu kaca yang cukup besar membuat matahari dapat langsung masuk ke ruangan dan ruangan terasa sedikit panas.

3. Ruang Meeting



Gambar 83. Ruang Meeting View 1


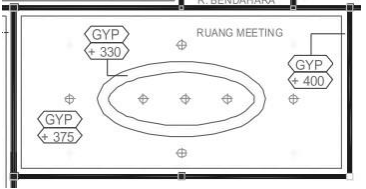


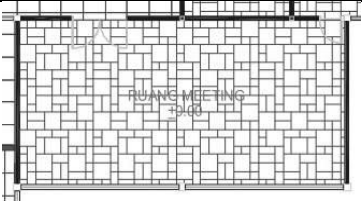
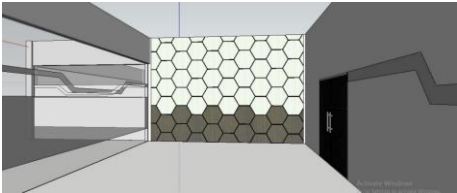




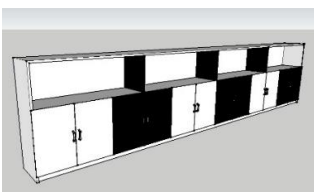
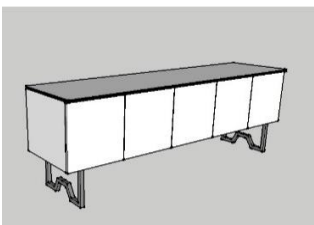
Gambar 84. Ruang Meeting View 2

Keterangan :

- a. Dinding kaca, mengambil motif segi enam dari jaring-jaring bola yang sudah disederhanakan. *Finishing* kaca menggunakan *sticker blurred*.
- b. Panel *Gypsum*, menggunakan bahan dasar *gypsum board* dan busa guna mendukung sistem akustik ruang. Motif dan warna diambil dari tema Juventus dimana terdapat unsur harmonis melalui repetisi motif serta pemilihan warna yang identik dengan tema Juventus.
- c. *Down ceiling*, menampilkan bentuk oval mengadopsi dari bentuk dasar logo Juventus yang telah disederhanakan.
- d. Karpet, lantai pada ruang ditutup menggunakan bahan karpet guna mendukung sistem akustik ruang. Motif polos dipilih berdasarkan melihat sifat ruangan yang membutuhkan ketenangan.

Tabel 58. Hasil Desain Ruang *Meeting*

NO	NAMA ELEMEN	KETERANGAN
1	Layout 	Layout Ruang <i>Meeting</i> yang berberbentuk persegi panjang yang tersambung langsung dengan area <i>office</i> dan ruang <i>manager</i> .
2	<i>Ceiling</i> 	<i>Ceiling</i> pada Ruang <i>Meeting</i> . Terdapat permainan <i>down ceiling</i> silinder.
3	Lantai	Lantai Ruang <i>Meeting</i> . Menggunakan bahan keramik ditutup dengan karpet

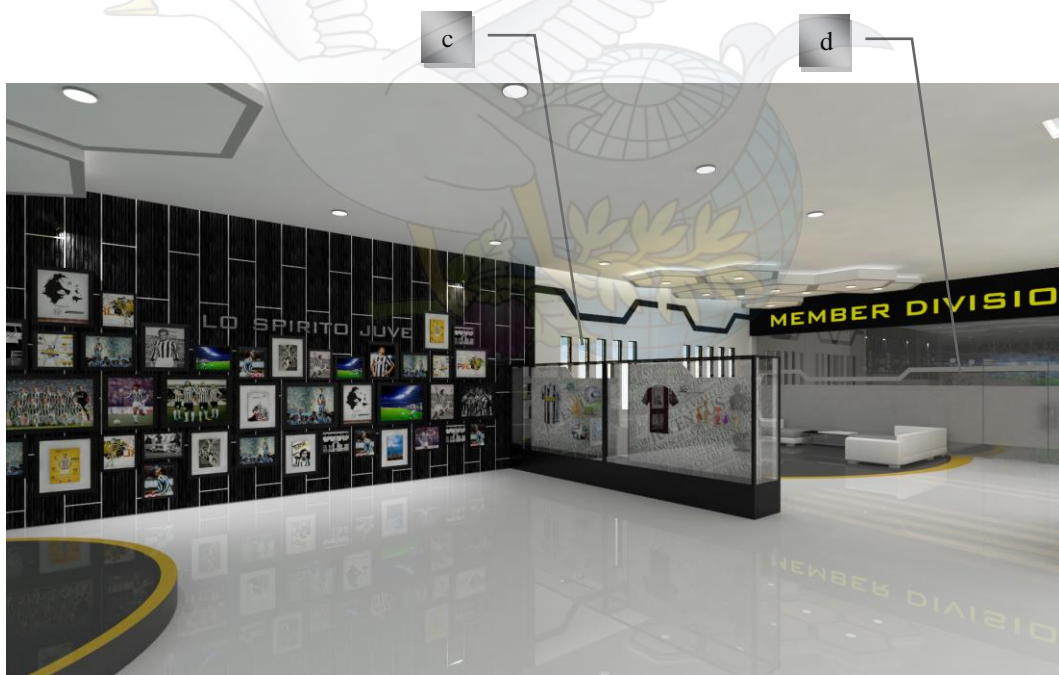
		warna abu-abu guna menunjang system akustik ruang
4	Dinding 	Dinding terpilih Alt. 2 Fin. Cat dinding - putih & abu-abu Ex. Dulux 
5	Meja Meeting 	Meja Meeting terpilih Alt. 2 Bahan multiplek dan <i>stainless</i> . Fin. HPL hitam, putih. Ex. TACO glossy 400 x 180 x 78 cm
6	Kursi Meeting 	Bahan Pabrikasi. Ex. Ikea - Volmar 74 x 74 x 109 cm
7	Meja Corner 	Bahan pabrikasi. Ex. Ikea - Docksta 90 x 90 x 75 cm
8	Mebel 	Bahan multiplek, fin. HPL hitam & putih. Ex. TACO glossy 240 x 40 x 110 cm (2 buah)
9	Mebel 2 	Bahan multiplek, <i>Stainless</i> . Fin. HPL putih & hitam. Ex. Taco Glossy 240 x 60 x 80 cm

No.	Pengkondisian Ruang	
1	Pencahayaan <ul style="list-style-type: none"> • Alami • Buatan 	Pencahayaan alami diperoleh dari sinar matahari pada siang hari. Pencahayaan buatan menggunakan <i>downlight</i> sebagai <i>general lamp</i> , kemudian LED <i>stripe</i> yang mampu menghasilkan cahaya tersembunyi yang tidak terputus.
2	Penghawaan <ul style="list-style-type: none"> • Buatan 	AC <i>Central</i> sebagai penghawaan buatan mempermudah mendinginkan ruangan yang cukup luas dengan beberapa titik <i>output</i> AC dalam satu saklar
3	Akustik 	Akustik ruangan memerlukan penanganan khusus. Menggunakan panel gypsum pada beberapa sisi dinding guna mendukung sistem akustik ruang ditunjang dengan bahan <i>gypsum board</i> pada <i>ceiling</i> yang mempunyai karakter meredam suara.
KELEBIHAN		KEKURANGAN
<ul style="list-style-type: none"> - Identitas yang cukup kuat dari sisi warna. Pemilihan warna utama putih dan hitam diolah dengan bahan hasil teknologi membuat gaya modern terasa pada ruang <i>meeting</i>. - Penggunaan panel gypsum dan penutup lantai berupa karpet sangat mendukung sistem akustik. - Dinding kaca yang cukup besar membuat cahaya dapat menerangi ruangan secara optimal 		<ul style="list-style-type: none"> - Bahan karpet membutuhkan perawatan khusus. - Dinding kaca yang cukup besar membuat matahari dapat langsung masuk ke ruangan membuat ruangan terasa sedikit panas.

4. JCI Membership



Gambar 85. JCI Membership View 1

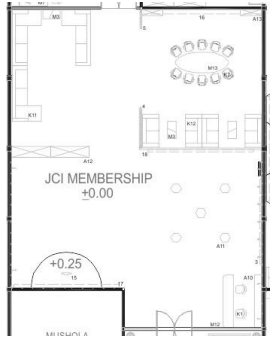


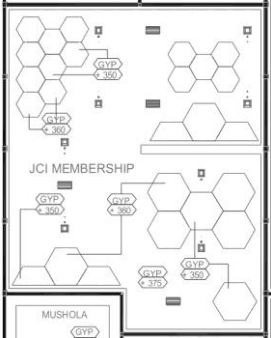
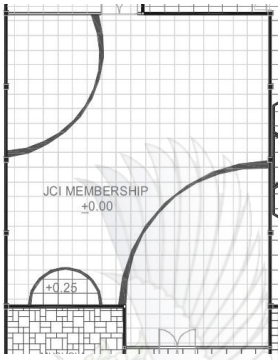

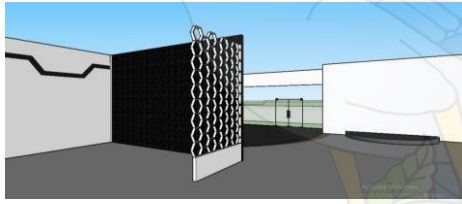

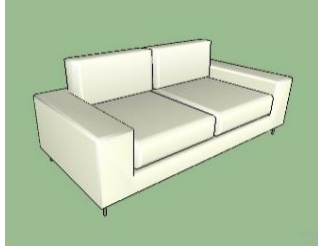
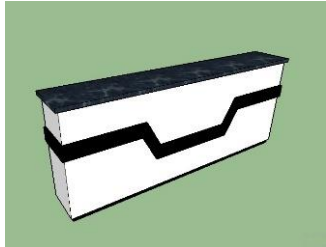
Gambar 86. JCI Membership View 2

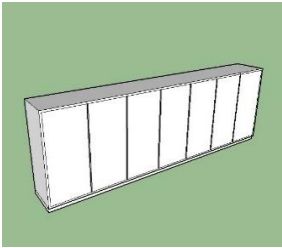
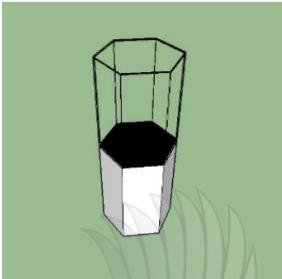

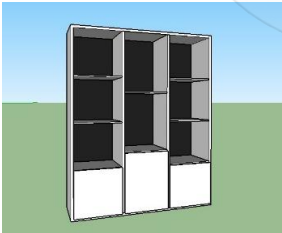
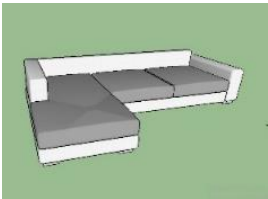
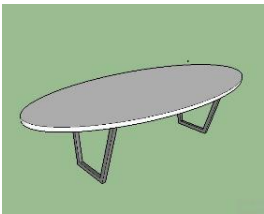
Keterangan :

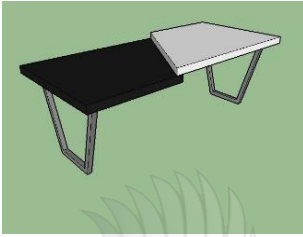


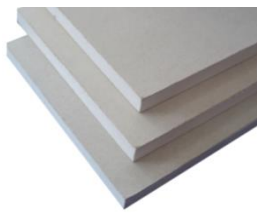
- a. Dinding partisi, menggunakan bahan baja ringan dengan menampilkan repetisi bentuk segi enam yang diambil dari bentuk jaring-jaring bola yang telah disederhanakan.
- b. *Backwall*, menggunakan bahan multiplek dengan *finishing* HPL. Motif dan warna diambil dari tema Juventus dimana terdapat unsur ketegasan dan warna hitam sebagai salah satu warna yang identik dengan Juventus.
- c. Dinding kaca, mengambil motif segi enam dari jaring-jaring bola yang sudah disederhanakan. *Finishing* kaca menggunakan *sticker blurred*.
- d. Jendela kaca, sebagai elemen utama masuknya cahaya alami yang mampu mendukung pencahayaan dalam ruang.

Tabel 59. Hasil Desain JCI Membership

NO	NAMA ELEMEN	KETERANGAN
1	<p>Layout</p> 	Layout JCI Membership berbentuk persegi panjang yang tersambung langsung dengan Divisi Member.
2	Ceiling	Ceiling pada area JCI Membership. Terdapat permainan <i>down ceiling</i> berupa repetisi bentuk segi enam.

		
3	<p>Lantai</p> 	<p>Lantai area JCI <i>Membership</i>. Menggunakan bahan keramik warna putih dengan kombinasi hitam dan kuning</p>  <p>Ex. Platinum 01 – <i>Absolute White</i> Ex. Platinum – <i>Stone Black</i> Ex. Platinum 16 – <i>Black Spirit</i></p>
4	<p>Dinding</p> 	<p>Dinding terpilih. Alt. 2 Fin. Cat dinding – putih & hitam Fin. <i>Backwall</i> - HPL</p>  <p>Ex. Taco HPL</p>
5	<p>Sofa</p> 	<p>Bahan pabrikasi. Ex. Ikea – Arild Sofa 190 x 95 x 83 cm</p>
6	<p>Meja Counter</p> 	<p>Bahan multiplek, <i>Stainless</i>, granit. Fin. HPL hitam & putih. Ex. TACO <i>glossy</i> 300 x 50 x 120 cm</p>

7	Mebel 1 	Bahan multiplek, fin. HPL putih. Ex. TACO <i>glossy</i> 300 x 40 x 100 cm
8	Mebel 2 	Bahan multiplek & kaca, fin. Duco <i>colour glossy black & White</i> 60 x 52 x 150 cm
9	Mebel 3 	Bahan alumunium, kaca, multiplek, akrilik. Fin. Duco <i>colour glossy Black & White</i> 220 x 60 x 190 cm
10	Mebel 4 	Bahan multiplek. Fin. HPL, ex. TACO HPL <i>White & Black Glossy</i> 120 x 35 x 150 cm
11	Sofa 2 	Bahan pabrikasi, ex. Ikea - Kivik Sofa & <i>Chaise lounge</i> 317 x 163 x 83 cm
12	Meja Diskusi 	Bahan Multiplek & <i>stainless</i> , fin. HPL putih. Ex. TACO <i>glossy</i> 300 x 120 x 75 cm

13	<p>Kursi Diskusi</p> 	<p>Bahan pabrikan, ex. Ikea - Volmar 74 x 74 x 109 cm</p>
14	<p>Coffee Table</p> 	<p>Bahan multiplek & <i>stainless</i>, fin. HPL hitam & putih, ex. TACO <i>glossy</i> 100 x 50 x 38 cm</p>
No.	Pengkondisian Ruang	
1	<p>Pencahayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alami • Buatan 	<p>Pencahayaan alami diperoleh dari sinar matahari pada siang hari. Pencahayaan buatan menggunakan <i>downlight</i> dan lampu TL tanam sebagai <i>general lamp</i>, kemudian LED <i>stripe</i> yang mampu menghasilkan cahaya tersembunyi yang tidak terputus.</p>
2	<p>Penghawaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buatan 	<p>AC <i>Central</i> sebagai penghawaan buatan mempermudah mendinginkan ruangan yang cukup luas dengan beberapa titik <i>output</i> AC dalam satu saklar</p>
3	<p>Akustik</p> 	<p>Sifat ruangan tidak memerlukan penanganan sistem akustik khusus. Bahan <i>gypsum board</i> pada <i>ceiling</i> mempunyai karakter meredam suara yang dihasilkan dalam ruang.</p>

KELEBIHAN	KEKURANGAN
<ul style="list-style-type: none"> - Identitas yang cukup kuat dari sisi warna. Pemilihan warna utama putih dan hitam diolah dengan bahan hasil teknologi membuat gaya modern terasa pada ruang <i>JCI Membership</i>. - Aksesoris repetisi <i>down ceiling</i> membuat ruangan terlihat menarik - Adanya jendela kaca membuat cahaya alami dapat menerangi ruangan 	<ul style="list-style-type: none"> - Dominannya warna putih dan hitam membuat ruangan sedikit monoton dari segi warna. - Repetisi jendela kaca membuat cahaya matahari dapat langsung masuk ke ruangan dan ruangan terasa sedikit panas.



5. Bianconeri Café



Gambar 87. *Bianconeri Cafe View 1*




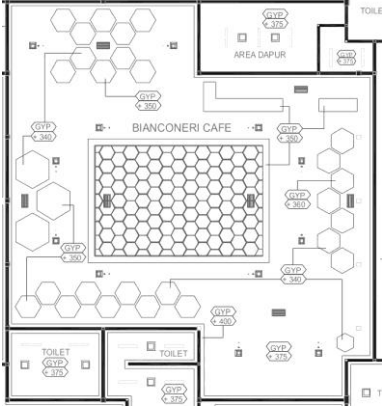
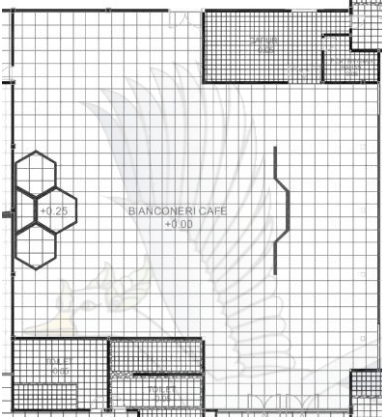


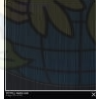
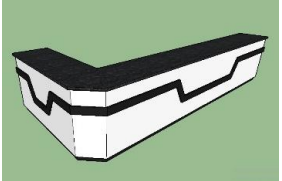
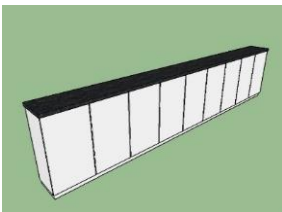
Gambar 88. *Bianconeri Cafe View 2*


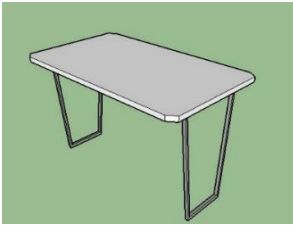


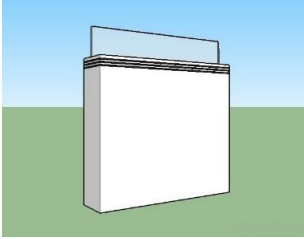
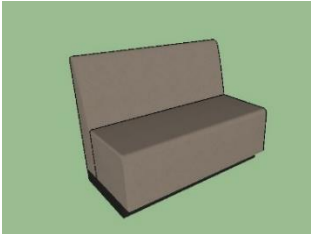
Keterangan :


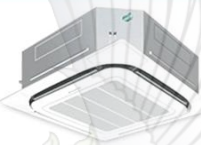
1. Layar LED, sebagai elemen utama dalam kegiatan *nonton bareng* (nobar) pertandingan sepak bola khususnya *Juventus F.C.*
2. *Down ceiling*, menampilkan repetisi bentuk dasar segi enam yang diambil dari tema Juventus dimana terdapat unsur harmonis.
3. Partisi kaca, sebagai pembatas pada area *café* yang membutuhkan sedikit privasi
4. Pintu *folding*, sebagai akses langsung menuju JCI arena ketika *event* nobar partai besar. Menggunakan bahan pabrikan dari Pireki yang memiliki karakteristik mampu mendukung akustik ruang.

Tabel 60. Hasil Desain *Bianconeri Café*

NO	NAMA ELEMEN	KETERANGAN
1	<p>Layout</p> 	Layout <i>Bianconeri Cafe</i> berbentuk persegi yang tersambung langsung dengan area dapur dan JCI Arena.
2	Ceiling	<i>Ceiling Bianconeri Cafe</i> Terdapat permainan <i>down ceiling</i> berupa repetisi bentuk segi enam.

		
3	<p>Lantai</p> 	<p>Lantai <i>Bianconeri Cafe</i> Menggunakan bahan keramik warna hitam dengan aksen garis putih</p>  <p>Ex. Platinum – <i>Stone Black</i> Ex. Platinum 01 – <i>Absolute White</i></p>
4	<p>Dinding</p> 	<p>Dinding terpilih. Alt. 2 Fin. Cat dinding – putih, hitam, abu-abu Fin. <i>Backwall</i> - HPL</p>  <p>Ex. Taco HPL</p>
5	<p>Bar Counter</p> 	<p>Bahan multiplek & granit, fin. HPL hitam & putih, ex. TACO <i>glossy</i> Bar Counter 480 x 60 x 100 cm Kasir 205 x 60 x 100 cm Mebel 240 x 60 x 120 cm</p>
6	<p>Mebel 1</p> 	<p>Bahan multiplek & granit. fin. HPL hitam & putih. Ex. TACO <i>glossy</i> 360 x 30 x 80 cm</p>

7	Kursi Bar 	Bahan pabrikasi, ex. Ikea – <i>Sebastian White</i> 50 x 45 x 78 cm
8	Dining Table 1 	Bahan multiplek & <i>stainless</i> , fin. HPL hitam, putih, ex. TACO <i>glossy</i> 2 seat 120 x 75 x 78 cm 6 seat 210 x 100 x 78 cm
9	Dining Table 2 	Bahan Multiplex & <i>stainless</i> , fin. HPL hitam & putih, Ex. TACO <i>glossy</i> 90 x 90 x 78
10	Dining Chair 	Bahan pabrikasi, ex. Ikea – Bernhard 49 x 50 x 77
11	Mebel 2 	Bahan multiplek & akrilik, fin. Duco <i>Colour Glossy White, Black</i> 120 x 20 x 120
12	Mebel 3 	Bahan Multiplek, fin. Busa & Oscar warna abu-abu 120 x 65 x 90

No.	Pengkondisian Ruang	
1	Pencahayaan <ul style="list-style-type: none"> • Buatan 	Pencahayaan buatan menggunakan <i>downlight</i> dan lampu TL tanam sebagai <i>general lamp</i> , kemudian <i>pendant lamp</i> pada beberapa titik café. LED <i>stripe</i> sebagai <i>hidden lamp</i> yang mampu menghasilkan cahaya tersembunyi yang tidak terputus.
2	Penghawaan <ul style="list-style-type: none"> • Buatan 	AC <i>Central</i> sebagai penghawaan buatan mempermudah mendinginkan ruangan yang cukup luas dengan beberapa titik <i>output</i> AC dalam satu saklar
3	Akustik 	Sifat ruangan tidak memerlukan penanganan sistem akustik khusus. Bahan <i>gypsum board</i> pada <i>ceiling</i> mempunyai karakter meredam suara yang dihasilkan dalam ruang.
KELEBIHAN		KEKURANGAN
<ul style="list-style-type: none"> - Identitas yang cukup kuat dari sisi warna. Pemilihan warna utama putih dan hitam diolah dengan bahan hasil teknologi membuat gaya modern terasa pada ruang JCI <i>Membership</i>. - Aksan repetisi <i>down ceiling</i> bentuk segi enam membuat ruangan terlihat menarik - Adanya akses langsung menuju Area JCI Arena menciptakan nilai lebih ketika mengadakan <i>event</i> nobar partai besar kedua ruangan dapat bergabung 		<ul style="list-style-type: none"> - Dominannya warna putih dan hitam membuat ruangan sedikit monoton dari segi warna. - Minimnya jendela maupun dinding kaca yang berhubungan langsung dengan area luar membuat pemanfaatan cahaya alami minimalis

6. JCI Arena



Gambar 89. JCI Arena View 1



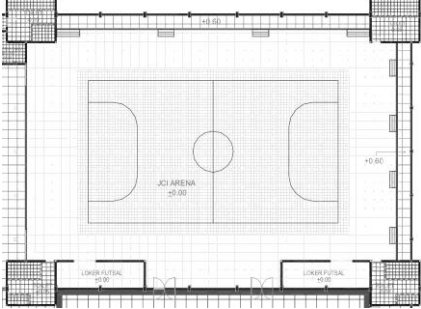


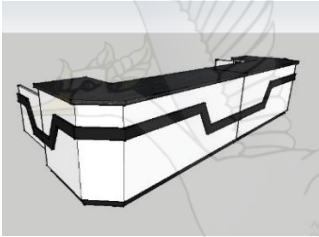
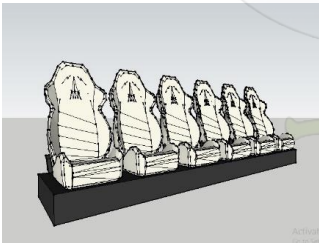
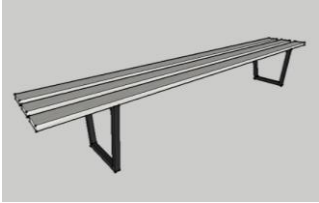
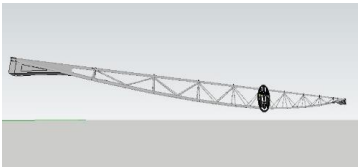
Gambar 90. JCI Arena View 2

Keterangan :

- a. Layar LED, sebagai elemen utama dalam menciptakan atmosfer seperti pada Juventus Stadium dengan menampilkan tayangan gamabar atraktif para pendukung Juventus.
- b. *Wall sticker*, sebagai elemen pendukung dalam penciptaan atmosfer Juventus Stadium dengan menampilkan gambar para pendukung *Juventus F.C.* dalam bidang yang luas.
- c. *General Lamp*, menampilkan repetisi segi enam yang diambil dari konsep Juventus dimana terdapat unsur harmonis dan unsur tegas.

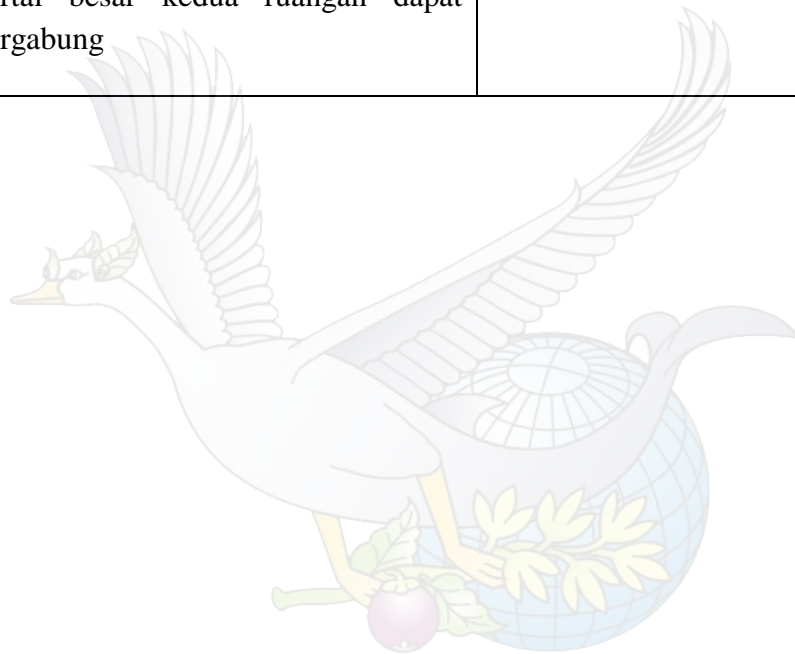
Tabel 61. Hasil Desain JCI Arena

NO	NAMA ELEMEN	KETERANGAN
1	Layout 	Layout JCI Arena berbentuk persegi yang tersambung langsung dengan area loker pemain dan <i>Bianconeri Cafe</i> .
2	Ceiling 	<i>Ceiling</i> JCI Arena terdapat permainan <i>down ceiling</i> berupa repetisi bentuk segi enam.
3	Lantai	Lantai JCI Arena menggunakan

		<p>bahan keramik warna putih serta <i>interlock polypropylene</i> pada futsal <i>ground</i></p> <p>Ex. Texmura – Hijau 25 x 25 cm</p> <p>Ex. Platinum 01 – <i>Absolute White</i></p>
4	<p>Dinding</p> 	<p>Dinding terpilih. Alt. 2</p> <p>Fin. Cat dinding – putih, hitam, abu-abu.</p> <p>Fin. <i>Backwall</i> - HPL</p>  <p>Ex. Taco HPL</p>
5	<p>Meja Counter</p> 	<p>Bahan multiplek & granit, fin. HPL hitam & putih, ex. TACO glossy</p> <p>460 x 110 x 80 cm</p>
6	<p>Mebel 1</p> 	<p>Bahan kayu solid & <i>stainless</i>. fin. Busa, oscar warna putih & HPL hitam. Ex. TACO glossy</p> <p>360 x 30 x 80 cm</p>
7	<p>Bench</p> 	<p>Bahan multiplek & besi pabrikasi, fin. HPL putih, ex. Taco HPL</p> <p>240 x 40 x 40 cm</p>
8	<p>Aksesoris</p> 	<p>Bahan <i>stainless</i></p> <p>2055 x 60 x 150 cm</p>

9	<p><i>Sponsorship Board</i></p> 	<p>Bahan Multiplek & akrilik, fin. Duco <i>colour glossy White</i> 240 x 60 x 58 cm</p>
No.	Pengkondisian Ruang	
1	<p>Pencahayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alami • Buatan 	<p>Pencahayaan alami diperoleh dari bukaan pada ventilasi. Pencahayaan buatan menggunakan <i>downlight</i> dan lampu TL tanam sebagai <i>general lamp</i> didukung oleh lampu sorot <i>hallogen</i> untuk menyinari lapangan futsal. LED <i>stripe</i> sebagai <i>hidden lamp</i> yang mampu menghasilkan cahaya tersembunyi yang tidak terputus.</p>
2	<p>Penghawaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alami • Buatan 	<p>Penghawaan alami diperoleh melalui bukaan pada ventilasi. Penghawaan buatan melalui AC <i>floor standing type</i> hanya ketika <i>event</i> nobar partai besar dimana terdapat akses langsung dengan area <i>café</i> dengan terlebih dahulu menutup bukaan ventilasi dengan blind roller yg cukup mampu meredam udara dari luar</p>
3	<p>Akustik</p> 	<p>Sifat ruangan tidak memerlukan penanganan sistem akustik khusus. Bahan <i>gypsum board</i> pada <i>ceiling</i> mempunyai karakter meredam suara yang dihasilkan dalam ruang.</p>

KELEBIHAN	KEKURANGAN
<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan gambar para supporter bola dengan skala besar mampu menciptakan atmosfer seperti di stadion bola. - Akses repetisi <i>down ceiling</i> bentuk segi enam membuat ruangan terlihat menarik - Adanya akses langsung menuju <i>Bianconeri Cafe</i> menciptakan nilai lebih ketika mengadakan <i>event</i> nobar partai besar kedua ruangan dapat bergabung 	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan paranet membuat pandangan penonton sedikit terganggu - Adanya bukaan ventilasi membuat cahaya matahari dapat langsung masuk ruangan yang membuat ruangan terasa sedikit panas



BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Juventus Club Indonesia (JCI) chapter Solo merupakan komunitas penggemar *Juventus Football Club* di Surakarta. Komunitas ini belum memiliki *home base* atau tempat tersendiri dalam mengakomodir segala kegiatannya sehingga keberlangsungan kegiatan komunitas cukup tersendat. Perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta menawarkan sebuah gedung yang dapat memenuhi segala kebutuhan pengguna di dalamnya khususnya pengelola JCI maupun para penggemar *Juventus F.C.* dan pengunjung masyarakat umum. Tidak hanya memiliki sifat fungsional dan komersial, gedung ini memiliki sifat edukatif bagi masyarakat umum. Selain dapat memasarkan produk *original* JCI juga menawarkan wisata edukatif bagi masyarakat umum yang ingin mengetahui lebih dalam tentang *Juventus Football Club* maupun komunitas *JCI chapter* Solo.

Perancangan ini mengambil gaya modern, dimana gaya ini merupakan gaya yang cenderung fungsional serta penggunaan material hasil perkembangan teknologi. Mengangkat konsep Juventus dalam beragam fasilitas seperti *Café*, *Merchandise Store*, Ruang Pamer dan Futsal Area dalam satu gedung. Tema *Juventus F.C.* ingin diwujudkan kedalam sebuah interior bangunan sebagai identitas *House of JCI* dengan menggunakan gaya modern. Konsep ruangan yang fungsional, berkarakter dan tetap berfungsi secara optimal diwujudkan kedalam Perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta.

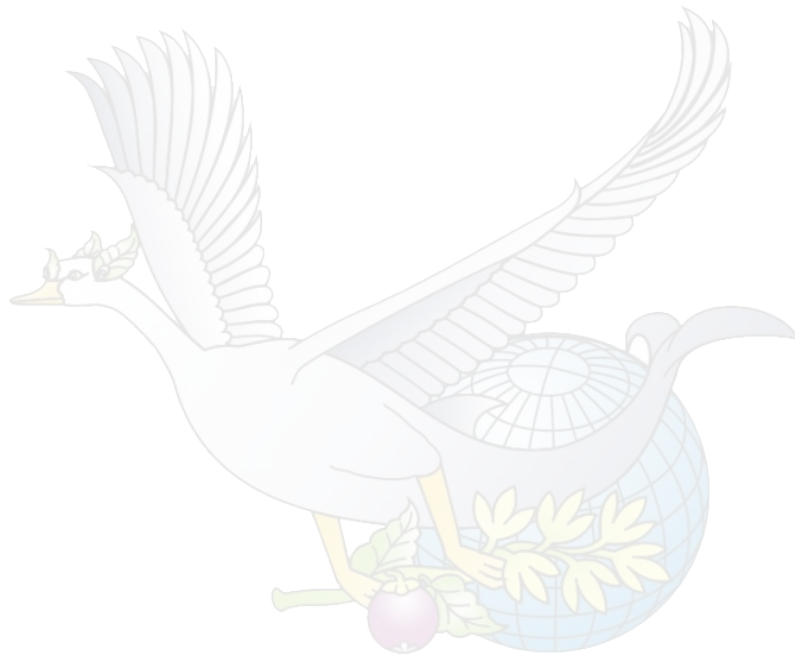
Secara garis besar hasil perancangan ini meliputi :

1. Lobi sebagai *connecting area* dan penyampaian informasi baik visual, verbal maupun digital kepada pengunjung secara umum.
2. JCI *Store* sebagai tempat menjual *merchandise* penggemar bola khususnya pernik-pernik yang berhubungan dengan *Juventus Football Club*.
3. Ruang *Meeting* sebagai tempat manajer JCI *chapter* Solo beserta para pengelola melakukan agenda rapat maupun evaluasi.
4. JCI *Membership* sebagai area semi privasi khususnya para member JCI yang dilengkapi dengan fasilitas area pameran barang-barang yang berhubungan dengan *Juventus F.C.* maupun komunitas JCI *chapter* Solo
5. *Bianconeri Café* sebagai tempat utama *nonton bareng* (nobar) para komunitas penggemar bola khususnya JCI *chapter* Solo serta sebagai alternatif masyarakat umum dalam memenuhi kebutuhan akan bersantai, makan dan minuman ringan dalam sebuah *Café*.
6. JCI Arena sebagai tempat futsal para komunitas penggemar bola khususnya JCI *chapter* Solo maupun masyarakat umum.

B. Saran

Perancangan *House of Juventus Club Indonesia (JCI)* di Surakarta ialah perancangan sebuah gedung yang memiliki konsep fungsional dan komersial. Dalam prosesnya perancangan ini berpijak pada komunitas JCI *chapter* Solo dalam segala agenda kegiatannya. Sebaiknya perancangan yang berpijak pada komunitas tidak berhenti sampai disini karena masih terdapat komunitas penggemar bola lain

yang cukup potensial untuk dirancang sebuah wadah yang mampu mengakomodir segala aktifitasnya. Semakin banyak perancangan wadah komunitas penggemar bola akan meningkatkan jiwa sportifitas dan daya bersaing yang sehat kepada setiap anggota komunitas dalam mempertahankan eksistensinya. Selain hal tersebut, potensi perkembangan desain interior yang pesat juga dapat dirasakan oleh masyarakat umum dengan beragamnya alternatif fasilitas tempat yang ditawarkan oleh perancangan desain interior yang mengacu pada komunitas di masa depan.



DAFTAR PUSTAKA

- Aldila Yuan, Ditasari. *Desain Interior Rollaas Cafe di Perkebunan Teh Wonosari Lawang Malang Dengan Nuansa Rustic*. Tugas Akhir tidak diterbitkan. Surabaya: ITS
- Badri Munir, Sukoco. 2007. *Manajemen Administrasi Perkantoran Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Broudy, E. 1986. *Designing to Sell*. New York: Mc.Graw-Hill
- Beddington, Nadine. 1982. *Design for Shopping Centre*. London: Butterworth Scientific.
- Ching, Francis DK. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga
- Ching, Francis DK. 2011. *Desain Interior dengan Ilustrasi, Edisi kedua*. Jakarta: Indeks
- Cole, Robert. 1998. *A travellers history of france*, Interlinks Books
- De Chiara, Joseph. 1975. *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning*. New York: Mc Grawi Hill International edition.
- Ida, Nuraida. 2008. *Manajemen Administrasi Perkantoran*. Yogyakarta: Kanisius
- J. Pamudji, Suptandar. 1999. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan
- Kurnia E, Abraham. *Desain Interior Cafe dengan Nuansa Extreme Sporty di Area Skatepark Ketabang Kali Surabaya*. Tugas Akhir tidak diterbitkan. Surabaya: ITS
- Laksmi. 2006. *Evaluasi Ergonomi dalam perancangan desain*, Vol. 1 No.1
- Lawson, Fred. 1994. *Restaurant Planning and Design*. Cambridge: Cambridge University Press
- Tabloid Olahraga Bola. 2016. *Nyonya Penguasa, edisi 2711*. Jakarta: Kompas Gramedia
- The Liang Gie. 2000. *Administrasi Perkantoran Modern Liberty*. Yogyakarta.
- Marlina, Endy. 2008. *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. Yogyakarta: ANDI
- Marsum, Widjojo Admojo. 2000. *Restoran dan Segala Permasalahannya* Yogyakarta: Andi
- M. Echlos, John dan Shadly, Hasan.1995. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Neufert, Ernest. 1996. *Data Arsitek*. Jakarta: P.T. Gelora Aksara Pratama
- Neufert, Ernest. 1980. *Architect Data*. London: Granada.
- Nur Alyani, Moeliono. *Douce France Bakery & Café*. Tugas Akhir tidak diterbitkan. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar
- Panero, Julius. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang*. Jakarta: Erlangga
- Panero, Julius, Zelnik, Martin. 1979. *Human Dimension*. Jakarta: Erlangga
- P.T. Dinar Hadi. 2015. *Museum Batik Dinar Hadi*. Artikel tidak diterbitkan Surakarta: P.T. Batik Dinar Hadi
- Soccer Series. 2008. *Juventus Reborn*. Jakarta: Tabloid Soccer.
- Somalyo, Yulianto.1997. *Arsitektur Modern*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Sunarmi. 2013. *Pendekatan Pemecahan Desain Rumah Tinggal, Jurnal Vol. 10 No. 1*. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta

Susilo, Tedjo. 1988. *Pedoman Pendirian Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Tenang, John. D. 2008. *Mahir Bermain Futsal*. Bandung: Dar! Mizan

Wahyu Reny, Faraditya. *Desain Interior Cafe Maggie Pancake Surabaya Dengan Langgam Shabby Chi*. Tugas Akhir tidak diterbitkan. Surabaya: ITS

Wardono, Prabu. 1996. *Prinsip Desain Interior*. Bandung: ITB

Peraturan Pemerintah :

Peraturan pemerintah RI No. 34/PP/DPR RI/1997 Tentang Café, Hal.2

Internet :

<http://pengertiansepakbola.com/sejarah-dan-pengertian-sepakbola/> diakses Jumat, 3 April 2015, pukul 07.17 WIB

<http://www.anneahira.com/organisasi-fifa.htm> diakses Jumat, 3 April 2015, pukul 07.42 WIB

<http://www.lensaindonesia.com/2013/04/10/menanti-lo-spirito-juventus.html> diakses Kamis, 9 April 2015, pukul 12.06 WIB

<http://solothok.com/juventus-club-indonesia-chapter-solo-wadah-juventini-kota-solo/> diakses Kamis, 9 April 2015, pukul 12.49 WIB

http://id.wikipedia.org/wiki/Juventus_F.C diakses Minggu, 25 Desember 2016 pukul 16.45 WIB

<http://tugaspti100080.wordpress.com/2010/12/08/sejarah-juventini-indonesia/> diakses Minggu, 25 Desember 2016 pukul 19.55 WIB

<http://www.arti-definisi.com/Merchandise> diakses Selasa, 27 Desember pukul 15.46 WIB

<http://kamuslengkap.com/kamus/inggris-indonesia/arti-kata/store> diakses Selasa, 27 Desember pukul 15.58 WIB

http://www.academia.edu/19609092/Pengertian_Ruang_Pamer diakses pada Kamis, 29 Januari 2016 pukul 20.56 WIB

<https://id.wikipedia.org/wiki/Futsal> diakses pada Jumat, 30 Desember 2016 pukul 9.44 WIB

<http://e-journal.uajy.ac.id/837/3/2TA12708.pdf> diakses pada Jumat, 30 Desember 2016 pukul 22.09 WIB

<http://ipapa.co.id/en/blog/article/342/pengertian-dan-fungsi-kantor> diakses Minggu, 1 Januari 2017 pukul 16.19 WIB

<https://id.wikipedia.org/wiki/Kantor> diakses pada Minggu, 1 Januari 2017 pukul 17.14 WIB

<https://interiorudayana14.wordpress.com/2014/05/15/konsep-desain-interior-modern/> diakses Kamis, 5 Januari 2017 pukul 19.01 WIB

Daftar Narasumber :

Fitri, 27 tahun, Surakarta, Pengelola JCI *chapter* Solo

Oki, 28 tahun, Surakarta, Anggota Member JCI *chapter* Solo

Gigih, 26 tahun, Surakarta, Staf *House of* Danar Hadi Surakarta

